

Számítástechnikai magazin

KByte

NYÁRI JÁTÉK ZÁPOR

MIGHT & MAGIC VII
NEED FOR SPEED 4
MECHWARRIOR 3
RENT-A-HERO
DESCENT 3
OUTCAST
DRAKAN

DUNGEON KEEPER 2

SIKOLTOZNAK AZ ALAGSORBAN,
MEGJÖTT HORNÝ A ROSSZCSONTOKKAL!

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLM

CRASH

BANDICOOT

2999: FT/DB

Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash

Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

SOLID

3999: FT/DB

Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis

Super Wolf Vulcan Raven Ninja

Solid Snake Meryl Silverburgh

RESIDENT EVIL

2

3999: FT/DB

Licker & Leon S. Kennedy

Zombie & Claire Redfield

William B. Arkner & William Birkin

Tyrant/Mr. X

William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy

Hunk & Zed

DUKE NUKEM

2999: FT/DB

Pigeop

Battlelord Duke Nukem Octabrain

TOMB RAIDER

3999: FT/DB

3999: FT/DB

Spin Tekken Character Deluxe

3999: FT/DB

Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

QUAKE

2999: FT/DB


Major Athene Iron Maiden Tarr

MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIOKART 64 3999: FT/DB




Bowser Yoshi



Mario

MOVIE 3999: FT/DB




Leon




Freddy

BONE 2999: FT/DB


Action Figures



Fone




Rat Creature




Smiley

STAR WARS EPISODE I 2999: FT/DB


THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi




1- Watto, 2- Seamus Palpatine, 3- R2-D2, 4- Dooku, 5- C-3PO

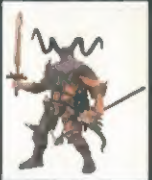


1- Bessie Noss, 2- Ki Adi Mundi, 3- Chamekka Valtrem, 4- Mace Windu, 5- Gaspar, 6- Plo Koon


SPAWN 3999: FT/DB




Curse of The Spawn 2




Zeus




Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius


MORTAL KOMBAT TRILOGY 1999: FT/DB



Sektor Sub Zero Kitana Johnny Cage

MARVEL vs. CAPCOM 4999: FT/DB


CLASH OF SUPER HEROES




Venom vs. Captain Commando



Captain America vs. Morrgan



War Machine vs. Mega Man



Spider-Man vs. Strider


THE FILES 3999: FT/DB



Attack Alien




Cryopod



Alien



Fireman & Cryolitter



Scully & Mulder



Primitive Man

Kapitáló párosítások:
Scully & Cryopod
Scully & Alien
Mulder & Cryopod
Mulder & Alien
Fireman & Cryolitter
Attack Alien & Primitive Man

VIRUS 2999: FT/DB

CARNAGE 2999: FT/DB

DINOSZAURUSZOK

SPAWN 3999: FT/DB



Cy-Gor 2

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 7-8. SZÁM, 1999. JÚLIUS-AUGUSZTUS

12 A Nagy Ho-Ho-Ho-Horny visszatér

Máris itt trappol a maga sajátos mosolyával az arcán, vértől mocskos bugylikaszájával a vállán, nyomában a legcsintalanabb hősök ármádiájával, amit egy dungeon eddig látott. A Dungeon Keeper méltó utódot kapott.



20 Hőseme



Egy sárkány tévedésből elrabol egy "meleg" hercegfrit, akit a bérelt hős kiszabadít. Jutalma egy csomó ingyenes belépő a várjátékokra...

16 Heavy Metal

Aki egy félszáz tonnás fémszörny-nyel végigdübörgött már a Mech-Warrior 3 egyik csataterén tudja csak igazán, mi az a Heavy Metal!



44 Vox

Évek óta kóvályog a párhuzamos világunk az Outcast. A törőbb kalandját fog nyelni bennü



26 Zsaru vagy csirkefogó?



Negyedszer is ki-tör a sebességláz a Need for Speed-ben, de most már el sem múlik soha többé!



elszökevény

g a fejlesztők zűrzavaros
aiban, de végre eljött hoz-
Minden idők legnagyobb-
ka jó étvággyal el is
ket



HÍREK	4
EA SPORTS 2000-ELŐZETES	.8
OMIKRON-ELŐZETES	.10
PPRINCE OF PERSIA 3-ELŐZETES	.11
DUNGEON KEEPER 2	.12
MECHWARRIOR 3	.16
RENT-A-HERO	.20
MIGHT AND MAGIC VII	.22
BALDUR'S GATE MISSION DISK	.25
NEED FOR SPEED 4	.26
BREAKNECK	.28
OFFICIAL F1	.30
MASTERMIND/FROGGER	.32
RUBIK'S GAMES	.33
TOTAL ANNIHALITION: KINGDOMS	.34
MACHINES	.36
DRAKAN	.38
STARSHOT	.40
WILD METAL COUNTRY	.42
OUTCAST	.44
GUNGAN FRONTIER	.47
DESCENT 3	.48
BLAZE & BLADE	.50
F22 LIGHTNING 3	.52
SEGA RALLY 2	.54
CINKELT LAPOK	.56
CSEVEGŐ	.60

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levélírást:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 0865-8226

Tavaly ilyenkor szomorúan üldögéltem a hűtőszekrényben, ahonnan csak a leghatározottabb felszólításra tudtam előoldalogni és letörten közölni, hogy fogalmam sincs mit fogok a nyári összevont számba pakolni. Uborkaszegzon, programinség, satöbbi... Az idei nyár ismét a jégkockák között ért, és most már elő sem merészkedtem – most viszont pontosan az ellenkező okból. Valami titokzatos ok folytán ugyanis egy rakás kiadó tüzet nyitott ránk az összes fegyveréből, mert pont a nyári halott időszakot választotta arra, hogy az idén kidobott legnagyobb neveit elindítsa diadalútjára. A Need for Speed nagyszerűbb, mint valaha, a MechWarrior 3-ban hegynyi acélszörnyek tombolnak a Battle-tech-univerzum leggyilkosabb csatáiban, és végre itt van az évek óta várt Outcast is. Ilyen társaságban már fel sem tűnnek olyan kiváló játékok, mint a Kingdoms, a Sega Rally 2, Rent-a-Hero vagy az F22 Lightning. Szóval tűzforró lesz az idei nyár, és ezt a felhozatalt elnézve nem kizárt, hogy páran még a nyaralásról is lemondanak. Ha másért nem, hát Horny kedvéért.

CoVboy

APRÓSÁG

A Lara-ípar néha egészen mulatságos helyzeteket teremt, ami kiváló vidulnivalóval szolgál a publikumnak: Ilyen volt utoljára a Nude Raider-síte hatósági "bezáratása", de mostanában megint a bíróságon kotlanak a Core Design jogászai. Épp most nyertek meg egy pert a Playboy ellen, amelynek legutóbbi száma Tomb Raider logóval jelent meg és Nell McAndrew volt rajta, Lara szokásos zöld pólójának és barna nadrágjának híján. (Sőt, ha jól összeszámoltam az ember, tulajdonképpen SEMMI nem volt rajta, de – hál'Istennek – az a Playboy már csak egy ilyen újság...) A bíróság ítélete szerint több mint 20.000 újságot vissza kellett vonni az utcáról, és csak azután kerülhettek terjesztésbe, hogy a TR-fellíratot leragasztották rajtuk. Az egészben a legszebb az, hogy a McAndrew lány már egy ideje nem "Lara Croft", hiszen az E3-on már bemutatották az új "hivatalos" Larát egy Lara (tényleg ez a neve!) Weller nevű holland modell személyében. Így tehát Larát most Lara személyesíti meg. Itt egy kép róla, amelyről mindenki eldöntheti, hogy jó cse-re volt-e.



A Thief: The Dark Project sikerén felbuzdulva, az Eidos továbbí két folytatásra szerződött a Looking Glass fejlesztővel. A Thief 2: The Metal Age várhatóan jövő tavasszal érkezik, addig egy pályaszerkesztő és egy három további szintből álló mission disk próbálja nyugtatni a megrögzött tolvajokat.

SHADOW COMPANY



A Shadow Company valami roppant érdekes kis vállalkozás lesz, ami a real time stratégiák fejlődésének valami olyasmi irányába tapogatózik, hogy megpróbálták benne összehozni a Warzone 2100-at vagy a Battlzone-t néhány kommandósjátékkal. Utóbbiakból többel is, márcsak azért is, mert a csapatunk létszáma itt igen méretes lesz. A történet szerint egy Granite nevű magánvállalatnak dolgozunk, amely azzal foglalkozik, hogy bizonyos feladatok elvégzésére borsos díjazású szakértőket ajánl a gazdagabb megrendelőknek. E talányos megfogalmazást kicsit leszűkítve: zsoldosokat toboroz, akik a harmadik világot országainak területén kerülnek bevetésre. Egy ilyen csapat parancsnokát fogjuk alakítani, és az első megdöbbenésünk a csapat létszámának szólni: a szedett-vedett kommandó 16 főt számlál, amelynek minden egyes tagja teljesen önálló egyéniség. Nemcsak



hogy saját nevet visel és más hangon beszél, de saját érzelmei és belátásai, és persze egyéni képességei szerint fog cselekedni egy adott helyzetben. Az alakulat természetesen fegyverekkel (késekkel, pisztolyokkal, puskákkal, géppisztolyokkal és kézligránátokkal) fel van szerelve, bár támadnak majd problémák a lőszerhiány kapcsán – másrészt lévén ez egy mobil egység, járművek is a rendelkezésünkre állnak. (Ha meg nem, akkor szerzünk magunknak egy szép kis tankot!) A járművekre felpattanva természetesen azok ugyanúgy "viselkednek", mint valódi társaik: a teherautókat megdobják a sziklák, a tankokat megrázza, amint elsütjük ágyújukat, sőt a terep dinamikus felépítésének köszönhetően olyasmi is elképzelhető, hogy a járművek akár egy másik által kitaposott csapást vegyenek igénybe. Ugyancsak a terep eme jellegzetessége teszi lehetővé például azt is, hogy kövessük valakinek a nyomait. Történik mindez a Warzone-t idéző tökéletes 3D környezetben, ahol egy félautomata "kamera" közvetíti az eseményeket, amelyet oda pozicionálunk, ahova éppen kedvünk tartja. (Ez mondjuk felvet egy pár kényes kérdést a kezeléssel kapcsolatban, de egyelőre várjuk ki a végét.) A játékban összesen kilenc főbb akcióban vehetünk részt, amelynek sikeres teljesítése után megkapjuk megérdemelt jutalmunkat. Az első fizetésre azonban még várunk kell novemberig.

PANDORA'S BOX

Alekszej Pajtinov családja neve ellenére nem görög-keleti pátriárka, hanem matematikus, másodállásban pedig zseni. Neki köszönheti ugyanis a világ a Tetríst, ami kétségtelül a legjobban ismert számítógépes játék. Pajtinov úr most éppen a Microsofttal állt össze. A Pandora szelencéje egy "nyomozás" történetét dolgozza fel, de természetesen egy logikai játék lesz. Illetve játékhalmaz. Arról szól, hogy a játékos ide-oda utazgat a Föld különböző pontjai között, és minden egyes helyen meg kell oldania egy rejtvényt – ha ez sikerül, akkor kap néhány újabb darabot a történetből, és mehet tovább egy következő helyszínre. (Ez engem

ugyan igencsak emlékeztet az egykori Carmen Sandiegokra, de maradjunk annyiban, hogy mindenki onnan szerzi a javait, ahol találja őket.) A rejtvények most is a játékos alapvető térérzéket teszik próbára, és természetesen a játék előrehaladtával egyre jobban nehezedni fognak. Tíz alapvető puzzle lesz, amelynek több mint 350 különféle változatával fog megismerkedni a kétségbeesett játékos. Ha minden igaz az elmélkedős játékok komálósai már karácsonykor a kezükbe kaparinthatják – persze lehet, hogy nem árt majd vele vigyázni: tán tudjátok, hogy mit talált Pandora a szelencében, amikor kinyitotta...



NOX

Ha valaki mostanában azt a nevet hallja, hogy Westwood, akkor azonnal rávágja: ah, igen, az a banda, amelyik soha a büdös életbe nem fogja megjelentetni a C&C: Tiberian Sunt! (Pedig a legutolsó időként jelzett 99.08.24-et még nem módosították. Igaz azt ráérnek 99.08.23-án is.) Pedig valami egyéb dolog is fortyog a tarsolyunkban, és az ige most igencsak testhezálló is: a Nox ugyanis egy fantasztikus, és ha valaki csak egyetlen pillantást is vet a képekre, akkor azonnal látja, hogy melyik játék is néz szembe egész pályás letáma-



dással: hát igen, ez bizony nagyon-nagyon Diablo-szerű akció RPG-nek tűnik. Adott egy He-cubah nevű baba, az élőholtak királynője, akit el kell páholnunk. Három karakterosztályból választhatunk: a lovag a fegyverek félelmetes szakértőjévé képezheti magát a Rettenet Erőd-jében; a Conjurer 1x falvába vonul, ahol megtanulja, hogy hogyan idézhet meg különböző lényeket, és hogyan uralthatja a természet erőit; illetve van még a mágus is, enyhe személyiség-zavarral, ugyanis nemcsak harci varázslatok, hanem a lopakodás és a csapdák mestere is. Ígérük mindezt teljesen interaktív 3D környezetben, ahol elbújhatunk a falak árnyékában, vagy amelynek "berendezéséből" például erődöt is építhetünk. Több mint 100 fegyver és varázslat lesz az oltári hírigben bevethető arsenál. A játékot indíthatjuk szóló kalandként, de akár kooperatívban is nekifoghatunk. Lesznek direkt maximum nyolcfős társaságok épületes szórakozását szolgáló deathmatch és CTF-pályák, de gondolván a szavatosságra lesz egy véletlenszerű küldetés-generátor is, ami majd random pályákat szül nekünk folyamatosan. Elméletileg van tervezett megjelenési ideje is (augusztus), de ezt most hagyjuk – a Westwoodnak az ember már azt sem hiszi el, hogy létezik tiberium, nemhogy azt feltételeznék, hogy saját falinaptárral rendelkeznek...

THE SIMS

A Maxis pont tíz éve jelentette meg a Sim City nevű játékát, és azóta nem lehet leállítani őket. Még egy termékenyebb cégnél dolgozó embernek is lassan Simszelehdűst kellett volna kapnia – ezek meg csak szórják a Simeket rendületlenül. Simuláltak már hangyabolytól a szafáriparkig, a toronytól a városig mindent. Az új játékok azonban talán még saját magukat is meglepte: a The Simsben ugyanis az emberi kapcsolatokat próbálták meg a matematikai függvények világába leképezni. Adott egy kisebb-nagyobb emberi közösség, és ahol egy embernél több tartózkodik az ugyebár már tudvalevőleg egy kisebb háborús tűzfészek. Minden emberkének egyéni emóciói és földhözragadt vágyai vannak: szeretnének jó munkát találni, megházasodni, anyagiilag gyarapodni és rendben felnevelni egy családot. Erre potenciális veszélyt jelentenek a szomszédok, akiket az űrsten kizárólag arra talált fel, hogy minket idegesítsenek (aki lakott már valaha társasházban, vagy ami még jobb: panelben, annak nyilván nem kell bemutatni ezt a feelinget). A mi feladatunk az, hogy az emberkéinket a konfrontációk elől eltereljük valahogyan (például ha elzavarunk valakit zuhanyozni, az esetleg vidám énekkel tudatja a tus alól, hogy elszállt a harci kedve). Otthon is olyan körülményeket kell biz-



tosítani nekik, hogy ne törjön ki a háborúság. (A fejük felett levő kis buborék mindig tájékoztatást nyújt, hogy épp mi jár benne.) Nyilván nem nagy ötlet egy nő három férfival összeköltöztetni – fordított ivararányról pedig egyenesen koszosvíví állapotok termelődnek. Ellenben ha az egyik szomszéd kerti sütés-főzésre invitálja a másikat, az már nyilván sokkal barátságosabb viszonyul hozzá a továbbiakban, még a végén meg is kedvelik egymást. (Ha otthoni és munkahelyi környezete is rendben van, akkor már nem is lesz sok bajunk vele.) Elég mulatságos vonás, hogy nyilván egy függvény tárolja az egymás iránti emóciókat, ami némi túlszordulással arra is vezethet, hogy össze is költözzenek. Ha különböző nemüekről van szó ez áldásos vonás – ha azonosról, akkor meg el kell néznünk, elvileg modern világban élünk. Szóval elsősorban lélek-búvároknak ajánlott majd a játék, bár szerintem mindenkinek komoly kihívást jelent, amikor néhányszáz sorbakötött Tamagocsi ellen indul egy deathmatch-partiba. Megjelenés ősszel.



WILD WILD WEST

Nem tudom, láttatok-e már westernt? (Khm. Jobb lesz újrakezdeni, ilyen hülye kérdéssel még egy filozófiai tanulmányt sem lehet indítani.) Csapó #2: Adva van ez a Southpeak Interactive nevű amerikai brigád, akik két dologról igazán ismertek kicsiny háztájkunk környékén: 1. Természetellenes vonzódást éreznek a 3D-kalandjátékokhoz; 2. Ők csinálták a Dark Side of the Moon-t is (és az én kicserélt példányom még nem jött vissza). A harmadik dolog még az, hogy ők szerezték meg a jogokat, hogy a Wild Wild West című mozifilmről játékot csináljanak. (Ha minden igaz, akkor a filmet valamikor ősszel nálunk is bemutatják.) Talán nem meglepő, hogy a játékfeldolgozás egy 3D kalandjáték lett, de szerencsére nem abban a formában, mint a Dark Side: itt nem vetítgetnek a háttérre blue-box technikával körbevágott, Z-kategóriájú színészpótlékok által megszemélyesített szereplőket – a WWW teljes mértékben grafikus, előre renderelt környezetben játszódó kaland lesz. A történet mellestleg igen ötletes. 1860-ban járunk, az USA-ban, ahol Grant elnök éppen a Ford színházba utazik, a Lincoln elnök lepuftatásának az ötödik évfordulójára szervezett kis összejövetelre. A jeles napon azonban halálos fenyegetést kap "Lincoln elnök igazi gyilkosától", rövidebb nevén: "a Bikától". Az elnököt az USA-ban különösen fogó árunk számítanak, de nyilván Grant magát nem igazán óhajtja a veszteséglistán látni. Két jeles embere ered a Bika nyomába, neve-



zetesen Jim West és Artemus Gordon. Őket fogjuk írni a játékban. Hogy éppen melyiket, az meghatározza azt is, hogy milyen stílusú játékot fogunk játszani: míg Jim előbbi, aztán érdeklődik, hogy kihez lett volna szerencséje, addig Artie filozófus, elmélkedő ürge. Így tehát az elsővel inkább akciójátéknak nézünk elébe, míg az utóbbival – lévén a legtöbb pisztolypárbajt valamilyen logikai megoldással el lehet kerülni – klasszikus kalandjátéknak. A történet négy epizódra tagozódik, amelyeken belül 3-3 nagyobb helyszínt találhatók, aminek a végén természetesen a Bika kell letaglóznunk. A történet helyét és idejét tekintve még akár western is lehetne, de ez a meghatározás annyira illik rá, mint egy jeles csehészlovák szerző (most nem jut eszembe a neve) Limonádé Joe című regényére – ez inkább egy borzalmas nagy marhaság lesz, ahol az embernek állandó röhöghetnekje támad attól, hogy itt minden milyen gagyi. Jim fegyverrel még hagyján (bár a villámpuska sem piskóta) – na de mihez kezdünk egy gözgépjárművel, ha az egyáltalán van, és ugyancsak gözgépjárművel hajtotta motorbiciklivel (ami egyben motoroszsán is)? Maximum megmondjuk a szerzőket a Verne Gyulának. Az 576 Shopban lehet ehhez is kapni figurákat – na, azokat szintén látni kell! (Van például egy arc, aki deréktól lefelé vaspók és úgy szaladgál.) Szóval komoly nyomozásra biztos nem kell számítani – egy vidám, és a két főszereplő különböző stílusából adódóan még érdekes kalandjátékra már inkább. Valószínűleg a WWW a filmmel egy időben jelenik meg.



RALLY MASTERS

Múltkor Vári úrral azon elméltünk a Sega Rally 2 felett, hogy a Colin McRae Rally után vajon van-e még értelme rallyversenyt írni a számítógépekre, és nem lenne egyszerűbb várni egy-két évet, amíg lecserélődnek a masinák. Úgy látszik, máshol ez nem kérdés, mert hamarosan jön egy vadonatúj, amelynek svéd szerzőiben a Motorhead elkövetőit köszönlhetjük. Itt természetesen nem Lemmy és zajos társaságára kell gondolni, hanem egy nagyon jó kis "futurisztikus" autóversenyre, úgy másfél-két évvel ezelőtről. Valahol tudat alatt azért mégiscsak motoszkálhatott a kérdés a Digital Illusions háza táján, mert már alapvetően úgy futottak neki a dolgok, mint Godzilla reklámfilmjei ("A méret a lényeg"). A Motorhead egykori engine-jét nagyrészt kidobták (még DirectX5 alá készült), és teljesen újat írtak helyette, ami – ha egy fejlesztőtől nem is megszokott – azért elvárható. Az alapkoncept az volt, hogy mindenféle rallynek szerepelnie is kell: országúti rally, sivatagi rally, rock and rally – van minden, licenccel, ahogy azt kell. Következtek az



autók, amelyből összesen 61 (!) típus sorakozik fel a parkolóban, köztük teljesen hétköznapiakkal és ritkaságokkal. Van például Mini Morris is. Ez az autópark pedig 51 (!) különböző pályára hajt rá, amelyeket idővel majd visszafelé is meg lehet csinálni, mindezt természetesen változó időjárás és környezeti viszonyok között, változó napszakokban. Ennyit a számháborúról. Ha csak annyira jó lesz az irányítása, mint a Motorheadnak, már akkor megéri novemberig várni rá.

APRÓSÁG

■ Júnlustól egy új X-Wing Alliance patchet dobott ki a LucasArts, amellyel az új filmből megismert vadászgép, a Naboo Starfighter is repülhetővé válik a játékban. Az azért kiderült róluk, hogy igen dögök voltak, hiszen az N64-változathoz csak egy cheatet adtak ki – szóval a Naboo vadász benne volt az eredeti programban is, csak a film megjelenéséig nem akarták a játékos orrára kötni. Prű!

■ Motormaniákusoknak egy igen jó hír: a GT Interactive-nél egy Harley Davidson-licenccel dolgoznak, ami az év végére készülni fog, és a Race across America címet viseli.

■ A furfangos Electronic Arts a visszavonult Michael Jordant környékezi az utóbbi időben, akivel egy hároméves reklámszerződést akarnak kötni, nyilván az NBA-sorozatuk népszerűsítése céljából. Az ügyre egy szép kerekét összeget kívánnak költeni: tíz milliót, ropogós USD-dollárban.

■ Még alig jelent meg a Mechwarrior 3, már is tervezik hozzá a hivatalos kiegészítőt, ami decemberre várható. Ezt még megelőzi egy MechCommander válogatás.

■ Ha már a mehek-nél tartunk: dolgozik a konkurrencia is. A Starsiege kizárólag multiplayerre készült változatának (Trlbes) hatalmas népszerűségét látva Sierraék már tervezik is a Trlbes 2-t, továbbá elhatározták, hogy elkészítik a single player-verziót is. Idővel majd nyilván senki nem tudja, hogy éppen melyikkel is játszik – de ez legyen a legnagyobb bajunk! ■ Újabb kiegészítő érkezik a Settlers III-hoz, címe: The Quest of the Amazons. Egy valamit lehet róla biztosan tudni: az eredeti példányokban a kovács még mindig nem malacokat fog gyártani, hanem ahogy azt a jóisten rendelte.

APRÓSÁG

■ Mostanában igen üdvös trend kezd eluralkodni a konzolok világában: az eddig kizárólag csak PSX-re fejlesztő cégek kezdnek lassan üzletet látni a PC-kben, és ha más nem, hát játékaik licencét eladogatják PC-s konverzió céljából. Ez igen örövendes, mert így nemsokára mi is találkozhatunk a PSX jelen ügyeletes sztárjaival: a Metal Gear Solidból és a Parasite Eve-ből már biztos, hogy lesz PC-változat, de ezekhez most felzárkózott a Silent Hill (ez egy Resident Evil-t idéző horror, amit a Microsoft fog kiadni) és a Tenchu (ez volt az első Thief-szerű "lopakodó" játék, és az Activision kaparintotta magához).

■ A heavy metal rajongóknak igen jól fog teleni a nyár, ha más nem azért, mert Ed Hunter címmel megjelenik egy Iron Maiden-játék, amelyben Eddiet, a Maiden kabalafiguráját hét "gótikus horror" szinten kell átvezetnünk, amelyeken nyilván nem felfűréselésre szűnek üdvözlésére. A banda nemsokára markát tartja, hanem tövékenyen kivette a részét a munkából is. Steve Harris, a basszusgitarista szerint a hét szint a banda hét korszakát jeleníti meg, és egy-egy lemez borítójának világához igazodik. Az aláfestő zenét először Bécsi Szimfonikusokra akarták bízni, aztán mégis inkább 20 Klasszikus Iron Maiden-szám lett belőle – a rajongók nyilván már csak ezért az egyedi válogatás miatt is magukhoz szólítják a 2 CD-t.

■ A Bullfrog máris kidobott egy kis apróságot a Dungeon Keeper 2-höz, ami egy Olympia nevű új szint, és skirmish vagy multiplayer üzemmódokban lehet elérni a játékból. Biztos nem fért már fel szegénykém a CD-re.

PHARAOH

Ave Caesar, moritori te salutant! – köszönteték a halálba induló gladiátorok a császárt, valamint a játékosok az Impressionst, amint belefogtak a Caesar III-ba. Ha a felkoncolás nem is (maximum virtuális), de az éhhalál azért lélekdedt rájuk, mert az biztos, hogy ha valaki belefogott, akkor aztán csak a tűzszerészek szakértelmének igénybe vételével lehetett leromboltatni a játékról. Ha egy játékefejlesztő sorozatának már a harmadik része arat ekkora sikert (eladtak vagy félmillió darabot a világon), akkor bárki a nyakát tehetné rá, hogy beledobálnak még gyorsan egy-két épületet, néznek egy másik szint a doboznak, és nemsokára a IV-es címke mosolyog az "üjdonságok" polcáról a gyanútlan vásárlóra. Aki a nyakát rátette, el is vesztette (őszinte részvétem), mert az Impression gondolt egyet, és áttette működési területét egy kicsit délebbre, valamint visszakocogott az időben. Aki a címből nem a viking királyságokra következtetett, az nem tévedett: az új játék helye a Nilus völgye, a napfényes Egyiptom. A feladat sokban nem változott (egy várost kell megmentenünk) a környezeti és történelmi háttér viszont igen. A Nilus-völgye azért volt a sivatag kelles közepén oly gazdagon termő vidék, mert a folyó éves áradásai rendre kiváló termőfölddé váló iszappal töltötték fel az árteret. Így tehát



Ramszesz polgármester kénytelen lesz városának életét is ehhez a természeti jelenséghez igazítani. A játék i.e. 2900-tól 700-ig követi Egyiptom történetét, amelyet a történészek három részre osztanak, mert az átmeneti időszakokban az ország különálló részekre szakadt. Attól függően, hogy hol is járunk az időben, várhatóak különféle hódítók támadásai az országunk ellen. Erről külön nincsenek hírek, de személy szerint remélem, hogy valamit csinálnak a harcrendszerrel, ahova most már a tengeri ütközetek is belépnek. A játékban megmaradt az ismeretterjesztő faktor is, amelyben a játékos megépítheti a korabeli Egyiptom mindentféle középületét, templomát, köztük a legnagyobbakkal – ha jól gazdálkodik, a Sfinx, a Luxori sziklatemplom, a neki emelt piramis és savegamei örök időkre (vagy egy unistallig) hirdetik dicsőségét. Karácsonyig eldől, hogy az egyiptomi Caesarban csak a Colosseumot cserélték-e ki szfinxre, vagy továbbugrunk egy magasabb lépcsőfokra – mindenesetre reméljük a legjobbakat.



FINAL FANTASY VII

Egy-két hónappal ezelőtt még csak csendes imáinkban mertük a napi betevő mellett megemlíteni, hogy mily szép is volna ez a földi siralomvölgy, ha ugyan PC-re is megjelenne minden idők legjobb játékának (és ezt nemcsak én mondom, hanem az eladási adatai), a Final Fantasy VII-nek a következő része... És lőn. És bekövetkezett. Nemcsak hogy valószínűleg már az idén lesz új rész PC-n is, hanem már megérkeztek az első képek is belőle. Trilláromhaj – be szép is az élet! Így tehát lassan át is vehetjük, hogy mire számíthatunk. Kezdjük ott, ami tényleg új lesz a PC-seknek, lévén erre a platformra eddig csak egy FF jelent meg: a VII. rész nem a folytatása lesz a VII-nek, a Final Fantasy egyes epizódjai ugyanis nemhogy nem összefüggőek, de alapvetően semmi közük nincs egymáshoz: teljesen önálló életet élnek. Egyes elemek ugyan meg szoktak néha maradni (most éppen sárga az sem áll itt), de egyetlen korábbi részben szereplő karaktere sem tűnik fel soha többé. Senki se keresse például az előző részből Cloudot, az ő szerepét egy Squall nevű figura tölti be, aki azért szintén haragosok népe tábort gyűjtötte maga köré az előzményekben (Seifer,



Edea, stb.). A Final Fantasy epizódjait tehát csak az azonos univerzum laza kötelékei fogják össze, meg egy apróság: a chocobo-madarak soha egyetlen részből sem hiányoznak, így a japán PSX-változatot nyúzóknak (nincs még európai verzió sem belőle) már találkozhattak vele. A chocobokon és a néven kívül minden tökéletesen új lesz, lévén az alapként szolgáló PSX-változat is teljesen megújult, elsősorban vadonatúj engine-t kapott. PC-n ez már csak kizárólag 3D-kártyával hajlandó ketyegni. Teljesen lecserélődött a harcrendszer is, amelyből a legfontosabb hiánycikk az MP (azaz a mana) lesz, amit most felváltott a Guardian Force. Ennek segítségével külön-



főle lényeket, szörnyeket, démonokat stb. idézhetünk meg (valahogy olyanformán, mint amikor az előzőben szörnyeket "summonáltunk" – de először ehhez le is kell győznünk őket magukat. Most saját HP-jük is van, így tehát egy kellemetlen kalamajkába történő idézés folytán szépen jobblétre is szenderülhetnek. Egyelőre ennyit az első felvonásban, de biztosak lehetnek benne, hogy folyamatosan tájékoztatunk titeket a további fejleményekig, egészen a megjelenésig, amikor is aktuális számunkban hatalmas szeánsot rendezünk neki.

CONFLICT FREESPACE 2

A mikor tavaly februárjában a Descent egykori alkotói kibővítették a Freespace-t (amire hol a gárdára utaló Descent előtaggal hívatkoztak, hol a Conflict szócskával akarták jelezni, hogy ez a Descenttől azért egy igencsak különböző játék), talán maguk lepődtek meg a legjobban, hogy mekkora sikert arattak vele. A játék egy szó szoros értelmében vett űrhajósimulátor volt, mondhatni Wing Commander-klón, de rakásnyi géptípusával és küldetésével, valamint csodálatos látványeffekteivel messze kimagaslott a többiek közül – már amennyiben a vidámságnak nem szabott határt a gép teljesítménye, amelyen futtatták. (Mert egy páron azért szabott, illetve szaggatott rendszeren) A tél elején érkezik a folytatása, amelyben a szerzők maradtak az elsőben már egyszer bevált sikerreceptnél. Több mint hetven különböző típusú űrhajó vár bennünket a kis felderítőktől a bolygónyi anyahajókig. Az utóbbiaknál az volt a cél, hogy az elsőhöz képest legalább a 8-

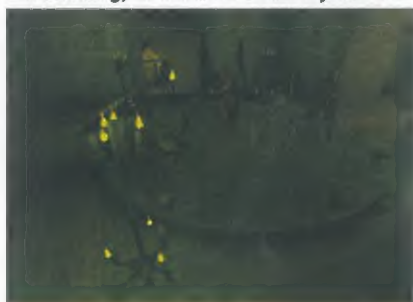


10-szeresére növeljék a méreteket, de a hatalmas hajók most már komoly védőfegyverzetet is kaptak. Mindehhez kreáltak egy gázrobbanásokkal és elektronikus viharokkal telt környezetet, amelyet képességei szerinti maximális teljesítményű futtatáshoz megint várnunk kell egy processzor- és egy videokártyagenerációt. Hogy ez jó vagy rossz tendencia, azt pedig majd eldönti a piac. Egyszer már bevált.

VAMPIRE



Allgá választhattak volna egysíkúbb (és egyben hatásosabb) nevet készülő új játékuknak a Vampire alkotói (ők a sajtós Nihilistic nevet viselik), akik azért némi kreativitást megcsillantva a The Masquerade Redemption nevet is odabiggyesztették alcímnek. A leendő játékos legalább tudja mire számíthat: vérbő fantasyre, ami ugyebár vámpírok jelenlétében különösen jellemző. A kulisszák alapjait a White Wolf cég USA-ban igencsak népszerű, Darkness nevű fantasy rendszere (könyvek, kártyák, játékok) szolgáltatja. A Darknesst, azaz a sötétséget természetesen Drakula gróf és kollégáinak nagyszámú társasága népesíti be, akik klánokba tömörülnek. A klánok harcolnak egyszer a többi klán ellen a területért és a hatalomért, egyszer pedig a közös ellenség, az emberek ellen. A játékos a



Játékban Christophe Romuald, XII. századból származó egykori keresztlovag szerepét játssza. A játék kezdetén a lovag éppen Magyarországra indul, ahol egy ezüsthánya mellett garázdálkodó szörnycsapatot kell elkapnia. Mivel a harc jóval keményebb, mint amire számított, és őt is majdnem megölik, Prágába kerül lábadozásra. Közben kínézi magának egy kelet-európai vámpír-klán, és a saját soraik közé akarják venni azzal, hogy kiszívják a véré. Ez csak félig-meddig sikerül... A játék a Diablo és társait által képviselt RPG-utat követi, amelyet akciós RPG-nek szoktak nevezni. Itt annyi különbség lesz, hogy úgy a karakterek mérete, mint a pályák nagyságát igyekeztek a Diablohoz képest 4-5-szörösére emelni. A játékosunkat rendszerint előtűnk látjuk, azaz küldő kameranézetet használ a játék, de harc közben ez rendszerint mozgóvá válik. A pálya külső helyszínén hatalmas terek, és teljesen interaktív környezet várja a leendő vámpírokat, ami még érdekesebbé válik akkor, amikor Randolph képessé válik a hibernalódásra, és vagy 6-700 évvel később Londonban, majd New Yorkban tér magához. Ennyit egyelőre bemelegítésnek a vámpírokról, az Activision karácsonyra ígerte a játékot – addig próbálja magát mindenki fohagyma szagával nyugtatni a vámpír-lét különösen heves rohamaival szemben.

DEEP FIGHTER

A Deep Fighter kábé ugyanazt nyújtja majd a leendő játékosoknak, mint mondjuk a Freespace 2: hosszas háborúskodást egy nagy rakás, sci-fi író agyába illeszti harci szerkezet fedélzetén. Csak meteorviharokra nem kell számítani, lévén a játék a tenger dús vegetációval borított mélyén játszódik. (Meteorvihar helyett lesznek földrengések.) Hogy pont a vízfelszín



alá került a helyszín, az azért nem egészen véletlen. A szerző Criterion Studios ugyanis egy egy-másfél évvel ezelőtt már próbálkozott valami hasonlóval a SubCulture-ban, amit annak idején T.J. az ismertetőjében nem átalított víz alatti Elite-nek titulálni. Most is erről van szó: fajunk egy hatalmas fengeralatti anyahajót, a Leviathant építgeti, amely egyszerűen megmentheti majd a teher biológiaiáját, de sajnos a nagyszabású tervet állandó támadásokkal zaklatják, amelyek ellen védelmet kell nyújtanunk. Több tucatnyi kisebb-nagyobb tengeralfutáró nagy pályára osztott küldetések sora, és persze a Freespace-hez hasonló látványeffektek és interaktív környezet várják az egykori veteránokat. A megjelenés októberre várható.



APRÓSÁG

■ Rossz napok járnak mostanában a first person shooterekre. A Duke Nukem Forever most már végérvényesen átcsúszott 2000-re, a Prey úgyszintén (annak is a végére), és most ráadásul az Electronic Arts is a spájzba söpörte a már igen régóta fejlesztés alatt levő Prax Wart.

■ Sid Meler elment Civ3-at csinálni régi Microprose-os komállal, de addig a Gettysburg!-engine nélküle is új életre kelt: nemsokára érkezik a Sid Meler's Antietam!, ami szintén az amerikai polgárháború egyik ütközetét dolgozza fel – azok közül is a legvéresebbet.

Egyelőre annyi újdonságról lehet beszámolni, hogy néhány új egység is akad majd benne (például mestertörpészek), továbbá újabb részeket is terveznek.

■ Még karácsony előtt megérkezik a NovaLogic-től a Delta Force 2. része, amelyben már szintén alkalmazták a Voice-over-Net technológiát, azaz a játékosok menet közben on-line rádióznak egymással.

■ Úgy látszik, sosem lesz vége a múzeumok mélyéről előkerült játékok felmelegítésének. Ebben a hasbro járt eddig az élen, de most a Team 17 "vágta nagy fába a fejszét": a Phoenixből akar 3D lövöldözős játékot csinálni. Ami mellesleg pont jó volt az elmúlt két évtizedben úgy, ahogy eddig volt – jobban járnánk, ha inkább a Wormsöt tennék át a harmadik dimenzióba.

■ Rossz hír érkezett azoknak a stratégáknak, akik a februári előzetesünkben bemutattott Shogun – Total Warban akartak szamurájuk élén hadba vonulni a XVI. századi Japánban: a játék megjelenése különféle tesztelési problémák miatt nemhogy csúszik egy kicsit, de valószínűleg idén már nem is várható.

RAYMAN 2

Hamarosan visszatér PC-ink monitorára Rayman, az Ubisoft egyik kedvenc kabalaállatkája, Rayman. Az urat roppant könnyen felismerheti, ha szembetalálkozik vele az utcán: Rayman hatalmas talpai felett először jelentős szünet található, és csak utána kezdődik meg, amit a felső testének lehet nevezni. Hősünk országát gonosz kalózok támadták meg, akik mindenkit sorban a Galaktikus Gyűrűhöz akarnak hurcolni. Rayman is a csapdájukba esik, de sikerül megszöknie, és most rá vár a feladat, hogy Polochus varázsló négy arcát összegyűjtve megmentse barátait. A Rayman 2: The Gre-

at Escape egy klasszikus platformjáték lesz, csak éppen 3D-ben. A mesebeli helyszíneken mozgások egész tárháza áll rendelkezésére: fut, ugrik, függőlegesen áll, vagy éppen felmászhat két egymással párhuzamosan meredező sziklafalon. A közlekedést külső erőből is megváltoztathatja a torpedó, vagy éppen a vízisíre készítő kigyó segítségével. A játék természetesen kizárólag csak 3D-kártyával felszerelt gépeken hajlandó elindulni, bár abból az ígéretek szerint elég lesz egy szimpla P166-os is. A játék szeptemberre valószínűleg már a boltokba kerül.



Az Electronic Arts képzeletbeli koronájának talán egyik legkésebben csillogó köve az EA Sports nevű kis alvállalkozásuk munkássága. Ha sportjátékról van szó, akkor ez a név gyakorlatilag egyeduralomnak számít a piacon. Akadnak ugyan egyes magukról megfeledkezett támadók (pl. Gremlin Actua-sorozat, Acclaim Sports, stb.), de egy EA Sports-játék már a félpályán szerez mindenféle támadást. Ezt egy roppant egyszerű (és igen tiszteletré méltó) üzletpolitikának köszönhetik, aminek két rszimpla titka van:

1. Bármilyen sportjátékról legyen is szó, az aktuális EA Sports-változat mindig szebb, jobb és játszhatóbb bármelyik konkurensnél, ráadásul az évenként aktuális frissítéseknél rendre felülmúlják a saját maguk által felállított mércét. Hogy hogy csinálják, ez egyszerűen hihetetlen...
2. Pénzt nem kímélve felvásárolnak mindenféle

azért is, mert jelentősen kibővül a motion capture-technológiával készült mozgások (lökések, levegőben történő ütközések, esések, gólrörög, anyázás a bíróval, stb.) tárháza. Szám szerint 15 nemzeti bajnokság (és persze kupa - illetve kupák, én pupák!) várható, természetesen a naprakész összeállítású csapatokkal, de szerepelni fog benne 40 klasszikus felállású klubcsapat és nemzeti válogatott is. (Ha van egy kis jó ízlés bennük, akkor az '54-es magyar válogatott és a '48-as Fradi is.) Az EA licencei közé tartozik az angol első osztályú is, amiből rögtön két játék is érkezik. Az FA Premier League Stars már augusztusban befut, és a hirdetése szerint "az egyetlen hivatalos FA akció-futball játék". Ehhez még annyit lehet hozzátenni, hogy némi manager-beütésai is lesznek, hiszen szabadon szerződhetünk játékosokat, továbbá a játék folyamán a

lágos, mint ahogy az sem, hogy diszkrét megfogalmazásom vajh' mely pireneusi félszigeten fekvő országot takarja. (Az EA Sports CD-ján szereplő "Experimenta la sensación de dirigir en una liga..." kezdetű ismertetőből sajnos nem tudtam megállapítani, hogy spanyol-e avagy portugál, mert minden nyelven azért én sem értek...)

Októberben várható az új NBA 2000, bár kíváncsi lettem volna, hogy mit csinálnak, ha a szegény alultízetett játékosok duzzogása miatt mégsem lett volna bajnokság. A szokásos naprakész liganév sor kiegészül egy kiválasztott játékos elleni egy-az-egyben streetballal, a játé-

NHL 2000 - hamarosan jeges borogatás érkezik



bevoltak pár csapat mérnökelte is), illetve az Eidos-féle verzióját messze kellemesebb látványval. Aki jobban szeret a két kerékel keve-



sportlicenct, ami csak egy csöppnyi kis érdeklődésre is számot tarthat (na jó, maradunk a "hatalmas érdeklődés" megfogalmazásánál - de a pénzt azt tényleg nem kíméljük), így minden egyes sportrajongó PC-játékos mindig aktuális kedvenceit írnyíthatja a monitor elé.

A szokásos sorozatok (FIFA, NBA, NHL) folytatásai ugyebár rendszerint a karácsonyi piacra szoktak kijönni, de mostanában egy rakásnyi újabb licenc is társul majd hozzájuk. Az alábbiakban kicsit átfutjuk, hogy a közeljövőben mire is számíthatunk tőlük, bár - lévén több mint egy tucatnyi játékuk fejlesztés alatt - kénytelen leszek távirati stílust alkalmazni.

Kezdjük a legnépszerűbbel, a futballal. (Lehet, hogy nem ez a legnépszerűbb, de NÁLAM igen.) Az Electronic Arts 2006-ig megvette a hivatalos FIFA-licenct, így természetesen jön karácsonyra az új rész, ami sajnos nem az eddigiekből adódó FIFA 00, hanem a FIFA 2000 címet fogja viselni. Szokás szerint új engine-t csináltak neki, ami most már megköveteli a 3D-kártyát, már csak

Ez valahogy jobban fest, mint az Eidos Forma I-e



Egy roppant sajátos szerelési kísérlet a FIFA 2000-ben



csapat tagjainak alapvető tulajdonságai (cselezés, lövőerő, meg íyenek) folyamatosan javulnak - vagy éppen romlanak. A másik FA-licenc már nemcsak beütésekkel rendelkezik, hanem totális manager játék, és talán ez az egyetlen terület, ahol az EA Sports nem remekelt: az FA Premier League Football Manager '99 csendesen meghűzódott az Eidos Championship Manager 3-ának árnyékában, hön remélve, hogy a 2000 sorszámú új verziója azért valamennyivel jobban sikeredik. Az EA nemcsak FA-, hanem egyéb licenceket is felvásárolgatott, így nemcsak a Manager-játékok családjá: a Bundesliga 2000 - Der fussball Manager a német bajnokság első osztályába vezet a manager-jelöltek. Az FA Premier Stars mintájára két újabb játék is születik: a Die Bundesliga Stars nyilván a Bundesligába, a La Liga de Fútbol pedig a pireneusi félsziget egy napfényes országának első osztályú bajnokságába repít bennünket. Hogy ezeknek lesz-e angol nyelvű verziója is, az egyelőre még nem vi-

Egy felhőfejes az FA Premier League Starsból



kosokra jellemző dumákkal és mimikával, valamint egy scenario-résszel, amelyben a múlt klasszikus mérkőzéseinek utolsó 10 másodpercét nyomhatjuk le. Ja, meg Dávid Kornállal.

Új engine-t kapnak a "jegeseberek" az NHL 2000-ben, ami új - az ígéretek szerint jóval egyszerűbb - játékot, és persze jóval szebb látványt hivatott eredményezni. Lesz benne Stanley-kupa, egy Big Hit-billentyű (aki látott már méltatlankodó hokist, az talán sejt, hogy mire szolgál) és a közönség is öröngeni fog: különböző dolgokat dobálnak a pályára, amíg valaki nem "Big Hitel" a teljes első széksort.

A sebesség és a lőerők megszállottjai sem maradnak EA Sports-játék nélkülük. Az EA ugyanis elhappolta az Eidos orra elől a hivatalos Forma I-licenct (ami az Eidos-játékok elnézve igen-igen üdvös dolog), így tehát lesz autóversenyünk is telen, a '99-es szezon pilótáival (például a naprakészben bicogó Schumacherrel), rádiózással, valóságú karakterisztikájú autókval (a fejlesztésbe

sebbel rendelkező járgányokon száguldan, az a Superbike 2000-ben meglehető, amivel már akkor is bőven elégedettek lehetünk, ha "csak" annyira lesz jó, mint az idel. A 99-es bajnokság 6 csapata és 26 versenyzője most már nemcsak egy gépen osztott képernyőn, hanem az Interneten is nekilódulhat a 13 versenypályának. (A Nascar 2000-et csak zárójelben említem, mert - nem egyedülálló - véleményem szerint, ez az a sorozat, amit most már nyugodtan elfelejthetne az EA Sports, vagy valami gagyi ál-


néven kellene megjelentetniük.) Ezek lennének azok a játékok, amik tényleg az egész világ érdeklődésére számot tarthatnak, de azért folytatódna azok a sorozatok is, amelyekkel egyedi piacokat céloznak meg. Mivel ezek nem igazán a magyar érdeklődésre számot tartó cuccok csak egy rövid felsorolás erejéig emlékeztünk meg róluk: Tiger Woods PGA Tour 2000 (golf), Madden NFL 2000 (amerikai foci), Rugby World Cup '99 (angol rögli) és Cricket World Cup '99 (krikett).

Egy Ducati a Superbike 2000-ből

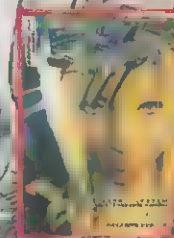
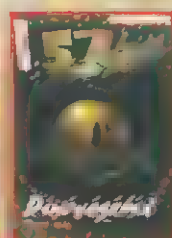
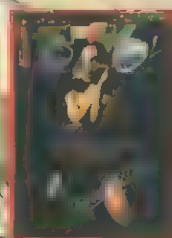
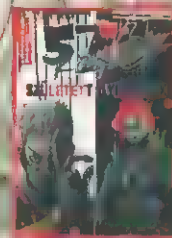
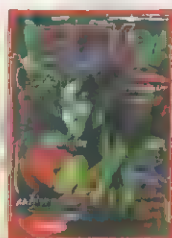
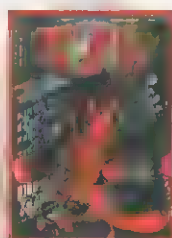
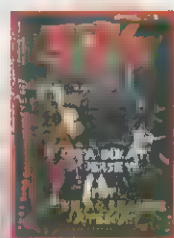


1062 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 3

Új boltunk nyílik!

A red rectangular logo with rounded corners. It features the number '576' in large, white, bold, sans-serif font. To the right of the number, the text 'KByte' is written vertically in a smaller, white, sans-serif font. The entire logo has a slight 3D effect with a dark red shadow.

576 KÖRZÖL - A MEGSEMLŐTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



V Rally 2 (PSX)
Croc 2 (PSX)
Speed Freaks (PSX)
Monster Seed (PSX)
Lil' General (PSX)
Quake II (N64)

EGY UJSAĞ, AMIBEN MINDENT MEGTALALSZ A KONZOLRÓL!

Aktív fränk csak szel!
szélességig együtt érdekes
Egy szelvény több lakó
szelvénye is jogszerű

Felállálász egy látként az elindul
háza a szokásos
beorgasztat
Megin?!" Senki sem látja
egy valami. A látként a látként
szólt valóban a látként
lát, ha valaki a látként
pálkozik, amire valóban a szá-
mitógépes szórakoztatásnak szol-
gáló közelebb
ális valóságot, amelyre egy ja-
tékos nemcsak hogy bele tudja

Az Omikron a francia illetőségű Quinzin
ans követiget) ki el, ami azért nem rossz
jel. Filmekben ugyan egyes kisé-
lektől eltérően borzalmak
de játékban ez a népség elég
nép van a világban, alán le

nak. Utóbbin nem kell nagyon rohogni, mert a Quantic saját megfigalmazása szerint bizonyos tekintetben a játékok 'adult' kategóriájába tartozhat. Ugyanakkor a rendszerint a pornográf anyagok

híreket, sokkal inkább arra törekedtem, hogy a családok a rendelkezhet jelezzék a problémákkal rendelkeznek, például néha elvannak egy sztriptízbarba. (A sztriptíz nézők a legesleg arra a következtetésre jutottam, hogy a sokévi állagot meghaladó mennyiségű állag-felhalmozódásra szorított a családok látkos, ami nyilván jelentősen hozzájárul az egyébként igen sűrű városcsop. javításához.) Az ennélfelül kijelölésnek csak az a

The Nomad Soul

A játék első demójával a TAVALLY 3-
(vagyis lassan ráérte ő) szembejuthott az
álmélkító nagyközönség. Az ál-
mélkítás tárgya annak látta,
hogy az ember igazából nem
sokkal tudta, hogy me-
lyik skatulyába gyömöszöl-
ható: A jobbkára külső
nézethatárában a
vagy mindenkinél a
Tomb Raider jut eszé-
be, ami – Outcast néze-
tára – alkalmasságát át-
vált saját szemszögbe a

nak és mond-
 juk a Star
 Wars-szerű sci-
 fi tündérmu-
 séknek. A Pha-
 enon nevű pár-
 tizmaszínház-

bán található címado Omikronon egy város, ahol egy régi kedves ismerős, egy Asztaroth nevű démon lelkeket gyűjt. Valamikor réges-régen az emberek egy Kushulainn nevű hős (régiről Na Negosoknak talán még nésen hangzik) vezetésével már legyőzték ezt az arctól és tisztelték a földet. A történet pedig csodálatosan alakult. Pánathos újval a jelenben megint ottan kezdődik a játék. Phaeon világát, apai iskolák lakhatatlanságától való, így elkaptak. Most a katonák elő emberek ök-kristályok által védett városban laknak. Amelyek között nem tudunk egymás létezéséről). A játékos Omikronban nyit, amelynek fő nevezetessége egy ix nevű supercomputer, amely szörzőre befektetést, amely a múltat

Bmikon a szó szoros értelmében vett élő város, teli lakókkal. A játékos bejárhatja az utcákat, házait és lakásait, és láthatja, amint lakói végzik rendes kis dolgukat: dolgoznak, pihennek, szórakoznak, vagy éppen szaporod-

Szóval démonokat fogunk kergetni egy hiper-modern metropoliszban, minket meg geagsztanak, robotok és hasonló népek kergetnek, akikre létezésmisztikailag lödözünk, vagy ennek híján puszta kézzel ugrunk nekik. A játék egyike a legnagyony technio, a másik pedig nagyony misztikus – de rendszerint mindkettő. Mellest meg nemcsak egy szereplőt irányíthatunk: a virtuális reinkarnáció segítségével több NPC-t is megszóllíthatunk. Igérnek mindehhez teljes mozgási szabadságot, Voodoo-effekteket nagy számban, nonlinearis játékmenetet és különféle variációkat.

A fentebb emlegetettől kártyája az újság
nem csak mindennapi játék lesz, a Nomád
Lélek Egy fesztéje számára nyilván lutri, hogy
hogyan fogja a publikum a játékát, ha az
nem hajlandó semmilyen dívatos trendhez igaz
adni (vagy mindegyikhez akar, de csak egy ki-
sist), mindezt az előzetesből elég jó-
retek próbálkozásnak tűnik a dolgot. Reméljük
a leírásnak. Hogy mikor érkezik az Omikron,
az kérdés, de úgy van, érdemes rá várni.

Omkron: The Nomad Soul
FFILFSZTQ Omkron 44.1ms
KADO Eidos Interactive
WEBSITE www.quickdrawn.com
TECFLFLES 99 naryth 10.31.04

A mikor valamikor '89 táján még a jó öreg Amiga 500-ra megjelent a Prince of Persia, az egész világ szabályszerűen lehírdte. (Még a Vári Zoli is.) A játék ugyanis valamilyen egészen új jelentést adott a "platformjáték" meghatározásnak, hovatovább kalandjátéknak is elment: talán azóta kezdtek el a stílust arcade-adventure-nek nevezni, ami aztán Lara Croftban, nemkülönben a blúzban csúcsosodott ki. Valami olyan elképesztően jó grafikával és animációval készült, hogy még a Disney is megirigyelhette volna. (Szerény véleményem szerint meg is irigyelte: erős a gyanúm, hogy a Disney-játékok ennek a stílusát másolják azóta is.) Két évre rá jött a folytatás, ami még az első részt is felülmúlta, és frissen úgy festett, mintha az Ezeregyéjszaka valamely meséjéből lépett volna elő. Így tehát az idősebbnek igencsak felcsillant a szeme, amikor úgy másfél évtől kezdtek szállingózni az előzetesek a készülő új részből.

A történet roppant egyszerű, ha valaki nem ismerné, gondoljon csak az Aladdinra (rajzfilmre, játékra – mindegy). Adva legyen az Ezeregyéjszaka meséinek kerete, benne pedig Perzsia Hercege, aki beleszeret a szultán lányába (illetve ha macho játékosról van szó: belészeret a szultán lányára). Ez az első két részben nem tetszett Dzsafárnak, a gonosz varázslónak, de azért némi hercehurca után a második rész végén megtörtént a lagzi. Most nem lesz Dzsafár, lesz viszont Haszszán, a szultán öccse, aki fogadott fiának, Rugnornak szeretné a lány kezét. A Próféta igazhitű követői nem ismerik a válast, az új lagzihoz tehát az az út vezet, hogy a Herceget elhelyezzük egy elég barátságatlan pincében, ahol jövőképét kizárólag a meghalás tölti ki. A lánykát pedig magukkal viszik a hegyekben levő várakba.

Sikerült megtalálnunk a sarki hentest



A játék legalapvetőbb újdonságát már a neve is hordozza: Prince of Persia 3D – vagyis az egész játék gazdagodott egy dimenzióval. Olvastam valahol az interneten egy interjút a szerzőkkel (akik között szerepelnek az eredeti játékok alkotói is), amelyben azt állították, hogy azért csak most kapjuk a folytatást, mert szerintük most érte el a számítógépek és a 3D-kártyák sebessége azt a szintet,

hogy az első két rész animációihoz méltó folytatást tudjanak 3D-ben csinálni, azaz megfelelő mennyiségű poligont megfelelő képráfrissítéssel legyenek képesek mozgatni.

A nézőpont külső, amelyet a hírek szerint egy "intelligens" kamera fog szolgáltatni. Ez alatt az értendő, hogy megpróbálták a Lara-stí-

csapóajtók nyílnak ki alattunk, és így tovább. Ellenfelekből több mint harminc lesz, amelyek egyik része ember, a másik pedig az arab mitológiából előlépett, súlyos varázslatokat elsütő démon és dzsinn. Fő ellenségünk, Rugnor herceg például félig ember, félig tigris.

Egy perzsa herceg persze nem megy sehova üres kézzel, meg tudja ő vé-

kiegészíteni egy íjjal is, amely a hozzátartozó nyilakkal egyrészt egy ellenfél leküzdésére is szolgálhat, de például alkalmas egy elérhetetlen magasságban levő kapcsoló megnyomására is – hogy a mágikus nyilakról már ne is beszéljünk. A herceg persze nem mindenáron agresszív, néha célszerűbb lesz, ha szépen eloson a tetthelyről. Jogosítvány sem szükséges hozzá, a 15 szint többjén is felpattanhatunk a

Emlékeztek még a POP2-re – de jó kis játék is volt!



keleti misztikum kedvelt távolságküzöldő eszközére, a repülő szőnyegre. A levegő hasítására mellesleg egyéb módok is kínálkoznak: a kaland folyamán egy rakásnyi varázslattal is magunkhoz ragadhatunk, amelyek egy része ugyebár energiát ad, de akad olyan is, aminek fogyasztásával hercegünk alakot vált, és vidám madárként repked majd ide-oda.

A 15 szintről (vagyis inkább pályáról) már volt szó, arról viszont még nem, hogy a már teljesítettek vissza lehet menni, sőt, talán még muszáj is lesz. A szintek között egyébként átkötő mozlik gördítik előre a történetet, a pályakon pedig mives keleti muzsika fog szólni, tökéletes 3D hanghatásokkal.

A megjelenés eredetileg tavaly karácsonyra volt tervezve, ami először áprilisra, legutoljára pedig októberre csúszott. Reméljük további csúszás nem lesz. Ha viszont az igaz, hogy Prince of Persia 3D-ben az "elődökhöz méltó" animációkat fogunk 3D-ben látni, akkor szegény Lara Croftnak a Tomb Raider IV-ben nemcsak hogy fel kell kötnie a gatyáját – valószínűleg te is kell majd tölnie.



Na igen, már az előző két részt sem a térszönyben szenvedőknek találták ki

leső játékok két alapvető hibáját kiküszöbölni: ha a nézőpont fix, akkor az egy csomó illúziórömbölő textúrahibát okoz; ha pedig változtatják, az idővel

játszhatatlanná teszi a játékot. (Aki játszott már Tomb Raiderrel, az egész pontosan tudhatja, miről van szó.) Az első két részben az ügyességi részeket kívül elsősorban csapdák és ellenfelek tették boldogtalanná a játékost. Nem lesz ez most sem másképp: rejtett zugokból nyílnak reppenek felénk, kevésbé vidám gödrökbe pottyannunk, melyek mélyén méretes tüskék várják az ide huppanókat, a földön

deni magát. Mellesleg üres kézzel is mehet, ugyanis az elődöktől eltérően most már a keleti harcművészetek mestereivé válhatunk. (Ígaz ugyan, hogy ezek a harcművészetek Perzsiánál "keletibbek", de ennyi idő alatt a herceg már igazán elvégezhetett egy thai box-tanfolyamot!) A szokásos szabályból rögtön három különféle típus is ke- zünk ügyébe akad: van egy könnyű és rövid, egy hosszú és nehéz, sőt, van egy kétellős pallosunk is. Az arzenált

Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel!



Prince of Persia 3D

FEJLESZTŐ: Red Orb

KIADÓ: Miniscube

WEBSITE: www.popp3d.com

MEGJELENÉS: 99. október

Hm. Dungeon Keeper 2. A filmekből kiindulva az ember már eleve rossz érzéssel közelít egy sor-számított darabhoz, már abból a megfontolásból is, hogy nyilván palira veszik: az első (egy-két-x) részt akarják lezamyoni még egyszer a tarkán. Melegítve nem jó a csók és a hüsvies som, de ez számítógépes játékoknál rendszerint nem igaz: a szerzők - jobbra - igyekeznek megfelelni az előd(ök) alapján elvárható kíváncsimaknak. Márpedig az vitán felül áll, hogy a pontosan két évvel ezelőtt megjelent Dungeon Keeper

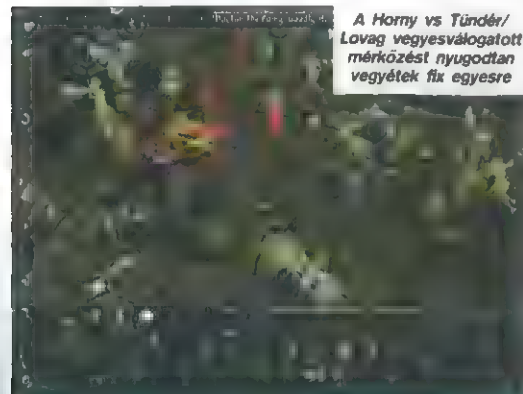
dík, ami ebben a tekintetben leginkább a budapesti 4-es metrúra emlékeztet. Itt építgeti gonosz birodalmát (dungeonjét) szorgalmas kis impjekt kommandírozva Don John Dungeon, azaz a - rettenet - tisztelt játékos. Az impjek elsődleges feladata az ásás, majd a kiásott folyosók és termek kicsempézésével a terület birtokba vétele. Ásás közben ún. portálokat fedeznek fel, amely - a metrós hasonlatnál maradv - olyasmí, mint a mozgólépcső kijárat: miután birtokba vették, alvilági lények bukkannak fel rajta valami pokoli bugyor mélyéről, de persze csak akkor, ha valami izgalmas dologgal csalogatjuk is őket. Itt nem feltétlenül a kijáratnál dolgozó ellenőrökre kell gondolni, sokkal inkább a termekben megépített szobákra: ez ugyebár egy fantaszy-világ (legalábbis elméletben - egy fanatikus RPG-játékos nyilván azonnal hasba szúrja magát, hogy a "halálosan komoly" dologgal mit műveltek a Bullfrog cinikus kreatívei), és egy ilyenben nem meglepő, ha egy üresen álló szoba műhely vagy csendes kis könyvtár felkelti egy-két troll avagy utóbbinál egynemely warlock figyelmét.

A portálokból előkerülő lények az alattvalóinkká válnak, és tudásukat a megfelelő szobában a szolgáltatunkba is állítják. Cserébe viszont gondoskodnunk kell a jó közérzetükről, fontossági sorrendben: szállásról, kajáról és fizetésről. Kreatóráinknak nemcsak a tudása, de az ereje is jól fog jönni, mert csúnya dolgok teselkednek a dungeon fura urára: a többi fura ír még hagyján, de a hősök portáljain terhetesen JÓ lények sietnek majd elpusztításunkra: tündérek, lovagok, törpök - príj! Ja, azt a fontos tényről időig elfelejtettem közölni, hogy - még mindig - a Gonosz oldalán fogunk ténykedni. A NAGYON gonosz! Az élet, mint tudjuk, kegyetlen, tehát mi is azok leszünk. Az embernek már vizket a tenyere a szépséges tündérek, galáns lovagok és kedves kis törpök féltékeny tetteinek hallatán - leg-

Rossznak lenni

pszikálni, hanem a felépítményt terjesztették ki!

Ez vonatkozik ugyebár mindeneke előtt a külsőre, mert - tán mondani sem kell - az első rész pixeles sprite-jait felváltották a poligonok, és sötét birodalmunk a benne mászkáló rosszszontokkal egyetemben teljes 3D-ben tündöklő. Mondjuk a "tündöklő" egy ilyen gonosz helyen talán nem a megfelelő kifejezés, de az biztos, hogy nagyon csúnik a fényhatások: lények árnyéka a fáklyák elhelyezkedésének megfelelő erősségű és számú (!) árnyékot vet a környezetre, nem is beszélve arról a poénról, hogy amíg az impjek meg nem erősítik a falakat (azaz ki nem tűzik a fáklyákat), az adott szobákban sejtjelmes félhomály dereng - szóval jól fest, na! Jó-jó, amikor megállunk egy lényt és átme-gyünk first person shooterbe, akkor a látvány mondanak némiképp alatta marad a Half-Life-nak vagy a Quake II-nek, de



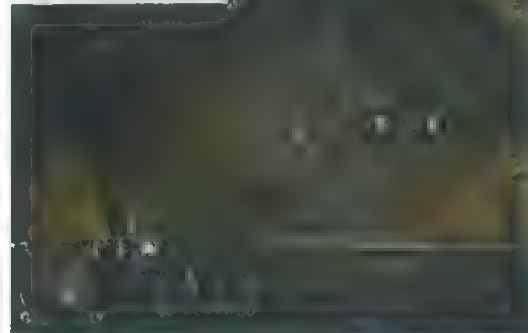
A Horny vs Tündér/
Lovag vegyesvágókatott
mérkőzést nyugodtan
vegyétek fix egyesre

a '97-es nyár kétségtelen szupersztárja volt, ami egészen a karácsonyi csúcsforgalomig trónolt az eladási listák tetején. Az isteni Peter Molyneux hatványdala a Bullfrognál ugyan a lehető legjobban sikerült, de azért az már a mostaninál is jelentett valamit, hogy a folytatást is gyakorlatilag a majd félszáz főből álló eredeti gárda követte el. A sebesség maradt a régi: elméletileg ugyanis tavaly ilyenkorra ígérték, de hát amikor az első rész annak idején megdöntött minden csúszási rekordot, az egyszerű játékos csak cinikusan mosolygott az ilyen ígéreteken. Azért megszületett a bébi. Jelenleg, KICSIT jól sikerült. Ebből az alomból még jöhetne egy pár.

EGY HUPPANT VILÁG PONDOL

Mivel esetleg akadnak olyanok, akik nem voltak Alagsor-bulajdonosok, azaz nem ismerik az első részt (szégyenlhetik is magukat!), járjuk körbe, hogy miről is van szó. (Akkor ismerdök az ügyben, azok ugorjanak a következő bekezdésre, vagy inkább a játéka.) Összefoglaló, hát a Dungeon Keeper egy olyan játék, amelyben a játékos egy dungeont kepel. Így nyilván már tökéletesen világos a dolog, de azért még ragozzuk egy kicsit. A játék alapvetően ugyanolyan valós időben játszódó "isten-szimulátor", mint a Bullfrog-succok legtöbbször: a játékosnak van egy csomó alattvalója, amelyek ugyan tulajdonképpen önálló személyiséggel ren-

Dugja van a cella. Hát én
akkor ezeket most nagyon
meg fogom kinézni!



delkeznek és önállóan is ténykednek, a gazdájuk közvetett és közvetlen módszerekkel mégiscsak saját, isteni tervet szolgáltatába állíthatja őket. Esetünkben egy-egy karaktert "meg is szállhatunk", mikor is egy varázslattal átvesszük felette az irányítást és a dolog stratégiából átmenetileg átmenet "taktikai" színtre - azaz egy Quake-szerű, saját szemközti lövöldözésbe. A lövőtet egy sötét, földalatti fantaszy-világban játszó-

szívesebben megkínózhatjuk. Meg is fogjuk. Minden hahahaha... Egy korrekt ember persze nemcsak az ellenség felé bálkál rosszul, hanem a saját rotyerutájával is: az egyik pályán például külön alküldetés, hogy a lényeknek kiosztunk 50 pontot. Agyon-vernem azért nem kell élnet - de lehet! Szóval ilyen játékok a Dungeon Keeper.

MI ÚJSÁG AZ ALAGSOR- BAN?

Újság az van bőven, bár szerkesztőségünk egyik jeles dolgozója kifejtette nekem, hogy ő nem talál semmi újat benne. Nyilván nem kereste eléggé. (Még ápolják, de már javulóféltében van.) Az újításoknál egyenlőre elsősorban azt vették figyelembe, hogy teljesen felesleges piszkálni azt, ami működik. A Dungeon Keeper ugyanis nemcsak egyszerű játék volt, de szinte tökéletes is. HALÁ A JÓ ISTENNEK, hogy nem az alapokat kezdték el

hát ennek azért igen prózái okai vannak: a látótérben ugyanis - elméletileg - akár 50-60 figura is csatározhat egymással a maguk kis fényeffektjeivel, animációjával és egyéb nyálakcságaival - nyilván spórolni kellett egy pöttyet a poligonokkal és textúrákkal, ha nem akartak várni az anno 2050 körül várható konfigurációkra. Mellesleg az még mindig első-sorban egy stratégiai játék...

MINDENNAPI MAGÁNKA ADD MEG NEKÜNK MAG

Az első és egyben legfontosabb dolog az, hogy a dungeon finanszírozni kezdésénél kell sikra tereleődtek. Az első részben ugyebár mindenféle parancsokhoz pénzre volt szükség. Ez többnyire most is így lesz. Aktív (azaz felhasználható) pénznek csakis az számít, ami a dungeon szívébe, illetve valamelyik kincseskamrába kerül. Pénzt többféle módon is szerezhetünk. A legegyszerűbb

DUNGEON

KEEPER

még mindig jó!

az, ha az Impekkel kibányásztatjuk az aranyteléreket, amelyek közül egy-egy pozíciónál kb. 3-4000 aranyat hoz a konyhára. Későbbi pályákon találhatunk drágékat, teléreket, amelyek nem fogynak el, így elméletileg végtelen készpénzforrásként szolgálnak. (Azért csak elméletileg, mert idővel az Impek abbahagyják a bányászatot, de addigra már úgyis gigantikus

szűnnek, ilyen alkalmakkor még mindig van egy háza a tarsolyunkban: a varázslat. Mivel az első részben egyből a varázslatainkat is a pénzeszközökből finanszíroztuk, ebből már sajthető, hogy itt valami másról lesz szó, és ez a valami a fantasy-játékok kedvelt valójája – a mana. Manát követünk számából és hangulatából nyerhetünk, de egyes pályákon találhatunk manakutakat is, amelyek felgyorsítják a manatormelést, mitán az Impekkel birtokba vettük őket.

...ÉS VÉGE MINKET A KISERTESBE...

Az első rész single playerben csak egyfajta módszerrel kísérte meg a játékosai vágyait, de a derék jó (akarom mondani: gonosz) Bulifogók most már rögtön három módszerrel is csábítgatnak bennünket.

Campaign: Ez ugyanaz, mint az első részben meg-

lesz. Nagyon fontos és igen csak élvezendő újítás, hogy a már ismert varázslatok/szobák/csapdák itt mindig a rendelkezésre állnak (az első részben egyelőre minden egyes pályán újra ki kellett mindegyiket fejleszteni a könyvtárszobában, ami azért kicsit idegtépő volt), már aszemnyiben egyéb feltételek teljesülnek: az Impek létrehozásán kívüli egy megélt varázslatot csak akkor használhatunk, ha van könyvtárunk (a tudás ott van tárolva) és megvan róla a megfelelő mennyiségű mana; csapdákat és ajtókat pedig csak akkor gyárthatunk, ha van hozzá műhely. A fő cél egyelőre mindig a Portal Gem megszerzése, ami rendszerint a főcél legmagasabb szintű lovagjánál van – ha őt kinyitjuk, akkor a pályát teljesítettük is. Ezt a tótyot nem árt igen csak szem előtt tartani: egyes pályákon esetleg akkora hordát kell a grandiózus fiáléban betámadni, ami mindig egy előző részben megemlékező gólya bennünket, viszont ha a legerősebb lényekkel a tartomány urára koncentrálnak, akkor könnyelműen megnyerhetjük a pályát. Minden egyes pályán a főcél mellett akad egy-két alküldetés is, amelyről egyrészt a pályák előtti menüben szöveges tájékoztatást is kapunk, de azután még egy, az online-nál készült intro is megérthetjük a főcélra szükséges irányról. A pályák előtti menüben igen meglepetésként arra is figyelni, amit a narrátor mond, ugyanis alkalmassint roppant hasznos kis tippekkel is felvértezt bennünket a következő stratégiát illetően. Példának okáért itt van a

“Crash” – Woodsong nevű pálya (aszam sorrendben a kilencedik vagy a tizedik), ahol az a

Ronia nevű arc fortalmeson jóságos hordának örök-ménye bűzödik, amelyben 5-6 szintű hősök masíroznak ide-oda, szám szerint vagy negyvenen. Ha valaki az Attila herceg által követett stratégiai módszert követi (azaz nagy résset megtámad mindenkit, aki elé kerül), annak itt nem sok babér terem, mert ez a brigád olyan erős, hogy nyílt csatában egyszerűen nem lehet őket legyőzni, ugyanis a játék időre megy: 45 perc elteltével megtámadják Asmodeust (nincs idő felfejleszteni az erősebb kreatúráinkat), és ha csak egyetlen hős is előéri a dungeon szívére, akkor már előre buktak a pályát. Egyébként még kisebb részekkel sem egészséges hepcláskodni, mert ha le is verhetjük egy-két hőst, utána az egész díszes kompánia megtámadja a MI dungeonunkat. Viszont Asmodeushoz mindenképpen át kell törni rajtuk, mert a sziklás terep nem engedi, hogy körbezzuk őket. Így kizárólag csak az a módszer lehet sikeres, hogy amikor egy őrtárat elvontat, egy Impek szőp csendesen elfoglaljuk az egyik hídjukat, és így áthíhatunk egy hidat Asmodeus tőrléire. Itt újabb probléma támad: a dungeon déli részét megerősített kőfal és csapdák védik, és ha az Impekkel nekifutunk kibontani a falat, Asmodeus védőkezét fog. Az ő lényeit még különösebb nehézségek nélkül le lehet verni, viszont a csatazajra felfigyelnek a hősök, és idő előtt támadásra indulnak. (Mellesleg ha sikerülne is bejutni a kőfalra, a dungeon szívéhez innen vezető folyosó annyira tele van csapdákkal, hogy egy lényünk sem jut át élve rajtuk.) A pá-



Ennek a büntető-brigádának már senki nem tud ellenállni

A campaign utolsó előtti felvonása következik

méleti készpénzt halmoznak fel.) A másik módszer a BYK által “Vadlőr” néven definiált cselekmény: az átlagos tevékenységünknek köszönhetően túlvilágra költözött jóságos hősök nem ritkán 2-3000 aranyat is hurcolnak magukkal, amelyet vidám elmélésük után nem visznek magukkal a túlvilágra, hanem holtuk színhelyén marad. Ez lehet egy csatatér, egy cella avagy a kízókamra. Az előző részben ezeket az elhullajtott összegeket az Impek mihamarább a legközelebbi kincseskamrába szállították, de most ebben a tekintetben kevésbé lelkesek, így időről-időre nem árt benézniük a jeles helységekre, és manuálisan összeguborítani az így nyert pénzt. A pénzeszköz harmadik módszere szükséghelyzetben javított: egy ellenségtől elfoglalt helyiséget lebonthatunk, ha éppen nincs rá szükségünk. (Mondjuk sajátját is, de ez nem különösebben nagy bűt, lévén egy-egy pozíció szanálás pont feleannyi összeget eredményez, mint amennyibe a felépítése került.) Idővel esetleg a fenti pénzerteremtő módszerek meg-

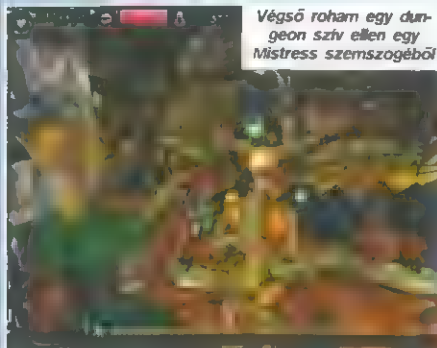
szállt világ, és ennek hísz pályáját fogjuk sarban, egymás után “pacifikálni”, amelyet mellesleg majd az is jelez, hogy ide zöldről ronda plázkosbarnára színeződnek. Míg az első részben rendszerint egy-egy (néha több) rivális keeper főhadiszállását (azaz dungeon szívére) kellett elfoglalnunk, és a hordákban támadó hősök kinyitása csak kalamazai büntetésképpen szolgált, addig most itt a dolog pont fordítva: campaignben csak elvett találkoznak ellenséges keepekkel (ha jól számolom, akkor a hűsből csak két vagy három pályán voltak ilyenek, bár az egyiken rögtön három is), a fő cél szinte mindegyik pályán az, hogy megöljük a tartomány urát. Ha ebből erősebbeseket siker koronázza, akkor az utolsó összecsapás helyszínének közelében feltámadó lángcsórából életre kel Horny, tüzes léptekkel odacamag a tisztelt elhunyt, vidám mosollyal begyűjti tőle a Portal Gemet, és mi már mehetünk is a következő pályára. A pályák nehézségének a szintje az első részhez hasonlóan szintén a feladatoknak lenni elvétel: az első pályák olyan könnyűek, hogy még gyakorlásnak sem igen nevezhetők – már legálábbis azoknak, akik az első részben profi keepek képezték magukat. A pályák teljesítése után fokozatosan kapjuk meg az újonnan alkalmazható varázslatokat, valamint az építhető szobákat és a műhelyekben építhető ajtókat/csapdákat – rendszerint úgy, hogy használatukra a következő pályán már igen csak szükség is

mert játék. Adva legyen a Jók által meggyőző Asmodeus nevű keeptől kell megszerezniük a Portal Gemet. Ez még nem is lenne olyan nagy probléma, az már jóval inkább az lesz, hogy mi a déli csücskötől indulunk, és a kertünk közötti tavon egy Lord

lya tehát csak úgy megoldható, ha az eligazításban is elhangzó “hátsó kapukat” keresgélünk. Ez pedig a Asmodeus tőrlének nyugati részén található, ahol egy sárví szelvényben ki lehet ásni egy folyosót a dungeon szívére. Ez a logika egyébként a könnyű kezdőpa-



Horny gazdaságpolitika: az értéktárgyakat magunkkal visszük



Végső roham egy dungeon szív ellen egy Mistress szemzövegéből

sorokban vannak a hősök, mi pedig egy Warlockot megszálva kedvünkre lövöldözhetünk rájuk egy ideig. A nyugaton levő félszigeten pedig néhány sziklacsapdát kell bepofoztatnunk a dungeon szívébe. A leírás szerint a hosszú háborúban megviselt keeper itt bármikor relaxálhat – golfolhat...

Mindent összevetve: a campaign küldetéseit egyszerűek, és igen érdekiek, de azért azt tegyük hozzá, hogy az utolsó pályák szerintem kicsit azért könnyebbek lettek, mint az első rész megfelelői, a Deeper Dungeons mission disk pályáiról pedig már nem is beszélve. Nem igazán tetszett viszont az az első részből megmaradt marhaság, hogy campaign közben egy már teljesített pályát nem lehet újrajátszani, maximum csak úgy, ha visszatöltünk egy kimentett állást. Azt viszont gondolom sokan üdvözölni fogják, hogy játék közben is lehet menteni – ha jól emlékszem az első részben, csak az új pálya kezdése előtt lehetett, ami a tizenötödik körül már kezdte igen szépen fejleszteni a játékos különleges (en hosszú) káromkodások alkotására szolgáló képességeit.

Skimlek: A név nyilván már ismerős egyéb játékokból, és azt a játéktílust is jelenti, mint bárhol máshol: a játékos egymagában játszhat multiplayer botok ellen. Négy külön-



A Jókedélyű Hullaház kedvenc keepeerének választott. Ez derék. Gyorsan meg is kínzom valamelyiket



... ÉS NE SZABADÍTŚ MEG A GONDOSZTÓT!

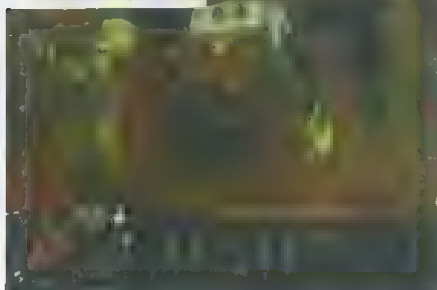
...mert azokkal szeretnénk benépesíteni velejőig ret-badt kis dungeonunkat! A portálokon keresztül összesen 15 különböző lény érdeklődését kelthetjük fel. Ha már a portáloknál tartunk: most il-

mitál-

lyákon kívül majd' az összes színtre is igaz: rendszert kell egy-két vereség, amíg rájövünk a nyerő stratégiára. Az úgyszintén minden pályára igaz, hogy – hacsak nem időre megy a móka – senki nem hajt a tatár, abszolút nem kell sietni: szép kényelmesen lehet fejleszteni a lényeinket, és felfedezni (azaz kiásni) a teljes tartományt. (Igaz ugyan, hogy a narrátor néha bekukorékolja, hogy egy valamirevaló keeper ennyi idő alatt már rég megnyerte volna a játékot – de mivel megkínóznai sajnos nem tudjuk, legjobban tütyülünk rá!) A felfedezés már csak azért is meglepett, mert az első részhez hasonlóan itt is egy csomó bónuszt találhatunk, amelyek lehetnek egyrészt egyszerű alkalmazható varázslatok, másrészt viszont találhatunk olyanokat

is, amelyeket elsőre egy bónuszpálya is választhatóvá válik. Az első részből például az volt a kedvencem, amikor különféle huncutságokkal adott idő alatt ki kellett nyírunk 100 impunket. Néha a bónuszpályákon harcolni is lehet, de azért itt is van néhány kreténség. A délkeleti részen levő Duckshoot-ban ("Agyaggalamb-lövészet") például hosszú tömött

A kiásott bónuszok a könyvtárszobában várják a felhasználás pillanatát



Jackpot volt a kaszinóban – láncol a dungeon!



nagyságu pálya van (32°32'10" 96°96'49"), amelyen 2-4 keeper küzd a pálya feletti egyeduralkodóért. Szerény megítélésem szerint a nagyobb pálya erősebb AI-t is jelent. A legkisebben található ellenfelet ugyanis abszolút nem nehéz leverni (csak elsőnek kell támadni az egyik portálnál), a legnagyobb pálya azonban már erősebb játékosoknak is elég húzós mulatság lesz, mert rendszerint többfrontos háborút kell vívunk. A pályák előtt egyébként kedvünkre állíthatjuk a nehézséget befolyásoló különféle opciókat (a kreatúrák maximális száma, felbukkanásuk valószínűsége, kezdetben meglévő varázslatok, satöbbi.)

My Pot Dungeon: Az én kis kedvenc dungeonóm. Ebből van hat, amelyek a campaignhez hasonlóan csak sorrendben játszhatók, és – elméletileg – van is valamilyen feladat: pontokat kell csinálni. Itt viszont az egyszerű keepert nem zavarják a legrosszabb időben és helyen felbukkanó hősök támadásai. Ők ugyanis el vannak rekesztve egy zárt szobába, ahonnan akkor vesszük ki és dobjuk külsőre őket, amikor csak akarjuk. Annál is olyat, amelyet úri kedvünk tart. A szoba egyik falánál állógagó "félkarú rablóval" ráadásul be lehet állítani a szintjüket is. Ezenkívül mód van egy szimpla invázió indítására, amikor is a hőspartálból egy nagyobb csapat indul ellenünk (az újabb hullámok indításánál mindig eggyel magasabb szintűek), illetve ha már elég dögös lényeink vannak, akkor kérhetünk akár folyamatos inváziót is. A kedvenc dungeonokban tehát kedvünkre gyakorolhatunk bármelyik hősön, azaz tulajdonképpen – akárcsak a campaign kezdő pályái – akár egyfajta Tutorialnak is felfoghatók.

va lett a "termelőkönyv". Az elsőből maximum 15, míg az összes újonnan felfedezettből egyenként további 5 kreatúra baltkanhat elő. Igen üdvös újítás, hogy a lényeket most már kedvünk szerint visszadobálhatjuk a portálokba, hogy egy másik fajának teremtésük helyét (az első részben ugyanez csak a halálra kínzás vagy a börtönben való éhenvesztetés módszerrel érhető el a gondos keeper, hacsak nem sajnálta az időt, hogy valamelyiket agyonverje). A kreatúráinknak nagyjából a fele már ismerős az első részből, de akadnak azért újak is. Szerencsére az eltálatlabb figurák megmaradtak. Akad egy-két lény, ami magától is jön (goblin, tüzlégy), de a legtöbbet valamilyen helység megépítésével tudjuk csalogatni. A harmadik csoport nem bejön, hanem létre, és egyébként az első részből már ismerhetjük őket: a csontváz a börtönben éhenhalt foglyokból, a vámpír pedig a te-

metébe húzgatott holttestekből "terem". (Campaignben például lesz egy olyan pálya, ahol nincs portál, tehát kizárólag boltakból, azaz vámpirokból és csontokból állíthatjuk fel rettegetes armádlánkat.)

Az első (elvonás aránytalanul a legerősebb és egyben legerődebb figurája, a játék kabalája, a Horned Reaper (röviden: Horny) volt. Súlyos pszichológiai eset, aki minden szeme

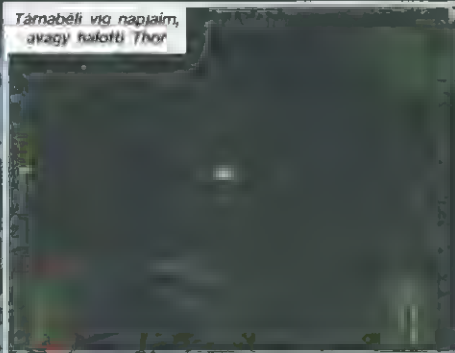


Úgy tűnik, a Játékrajlesztők Nagy Illuzinátusa mindent megtesz azért, hogy az izasztó nyári hőség a számítógép előtt görnyedve találjon. Csak három, mostanság megjelent játékot említünk: Dungeon Keeper 2, Might & Magic VII és MechWarrior 3. Az első darabot sajna CoVboy egy merész deszantakcióval elrekkvirálta az orrom elől, a másik kettő viszont még most is vádlón mered rám a monitor mellől. Mindegy, legalább a bevezetőn nem sokat merengem – alig hiszem, hogy MechWarrior név bárki számára is idegenül csengene. Tegy, hogy e sorozattal annak idején új stílus született a PC-s játékok között, s a száztennás robotháborúak azóta is ott csörögnek a winchestereken. A végre valóra megjelent a legendás sorozat harmadik epi-

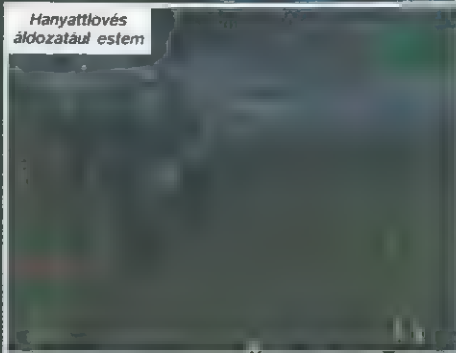
zódja is, amely az előzetes ígéretek alapján egyeduralkodó lehet a felfutóban.

Egy évtized után az új MechWarrior 3 grafikájában oly magasra emeli a konkurenciát, hogy az mindeztől bővebb értékelést igényel. Az előző számban tesztelt Starsiege látványosságra képes kapni, amikor most a kockák bőven belenyúlhatnak a kifutóba. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy az engine maximálisan kihasználja az új generáci-

Tárnabéli vig naplaim,
avagy halotti Thor

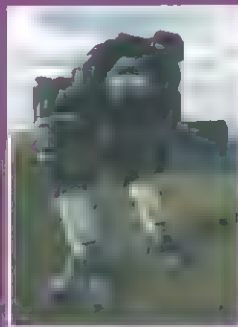
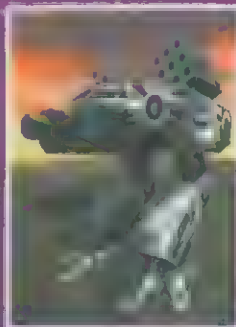
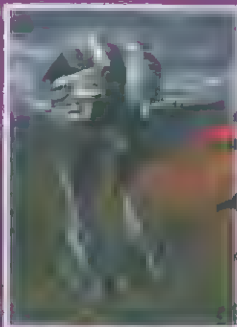


Hanyattlovás
áldozataul estem



is (a TNT2 megjelenése óta viszonylag új generációs) gyorsítókártyák képességeit. Gyönyörű 16 bites textúrák, vakító lens flare effektek, élethű robbanások – még a végtelenségig sorolhatnám az

erőle jelzős szerkezeteket. Egy szó mint száz: a játék nagyon szép. Mi több, a megfelelő konfiguráció mellett még gyors is, amit például a Starsiege esetében már nem mernék egyértelműen kijel-



CAULDRON

CAULDRON

CAULDRON

CAULDRON

CAULDRON

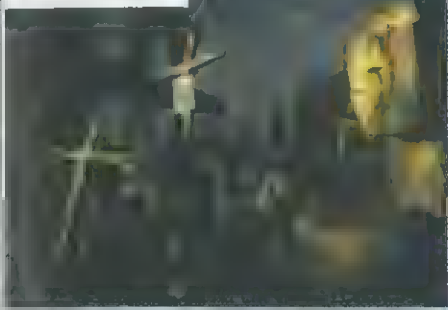
CAULDRON

Újra itt van a Nagy Csapat

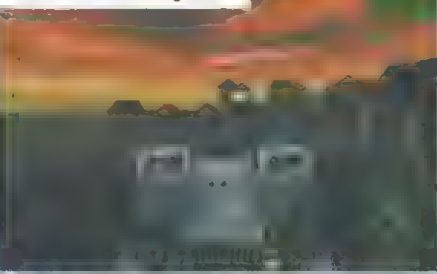


MECHWARRIOR

Ez már a "megnyerés"
– hát nem bájos?



Hmmm, ez az eltévedt rakéta-
sorozat nem fog hozzájárulni a
Klának és a Belső Szféra meg-
bonthatatlan barátságához...



lenten. A "megfelelő konfiguráció" = PII + Riva TNT (esetleg Voodoo2) egyenlet sajnos erre a játékra is igaz, a mostanság megjelenő 3D-s játékok körében ez már afféle szahványnak is tekinthető. A

lyik, melyek egyre-másra esnek el az utódállamok csapásai alatt. A játékban a különösen vérszomjas Füstjaguárokat kell kioltanunk, ám a földetérés során kisebb csapat is éri hősseregünket. Az

Ezútt a gyújtogatásra épülő háttér-
től adódik, hogy taktikánkat küldé-

vegre a katonáktól
szakmányolt fel-
szerelésükkel
jobb, mint annak a
Belső Szféra
megfelelője. Per-
sze a löszertán-
pótlás már más-
lapra tartozik, ne-
ha bizony igen za-
varó lehet, a
pont-a-kezdési
fegyvereinkhez
nem találunk op-
ciókat...

Egy bizonyos hőfok elérésénél a re-
aktor néhány másodpercig leáll, ilyen-
kor legfeljebb szaporá karamkodással
válaszolhatunk az ellen lövéseire. Ja, és
egy bizonyos hőfok felett gépünk nem
egyszerűséggel felrobban – ezt mondjuk
már nem könnyű elérni, de nekem azért
néha sikerült. A páncélzat már jóval
eggyértelműbb téma: minél több van be-
lőle, annál jobb. A Ferro Fibraus (FF)
páncélzat a legjobb, ám ez külön helyet
foglal el mechünkön, tehát csökkentheti
a felpakolható fegyverek számát.

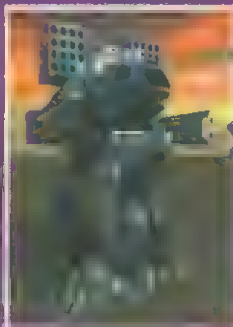
Halkan megjegyeznem, hogy mindaz,
amit eddig írtam csak a játék legalap-
vetőbb összefüggéseit sűrűlök. Aki ig-
azán szeretné megismerni ezeket a bő-
vítő nagy mecheket, az inkább figyel-
mesen böngéssze végig a kézikönyv ide-
ző passzusait – vagy pedig próbálja



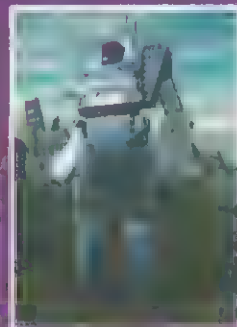
ELEMENTAL



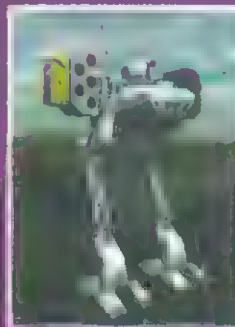
FIREFLY



MADEAT



DRIDN



OWENS



PUMA

hivatalos minimum ugyan egy P166-os
és szoftver-rendszert, de ez olyan kijelen-
tés, mint Milosevics győzelme a "fasisz-
ta NATO-agresszorokkal" szemben – te-
hát némi fenntartásokkal kezelendő
(értsd: baromság).

KLÁNSIRATO

Ami a játék háttértörténetét illeti, ezzel
nem foglalkoznék túl behatóan. A cse-
lekmény ugyanis a Battletech univer-
zumban játszódik, melyről kb. 60 könyv,

egység nagy része elvész, a túlélők pe-
dig egymástól jókora távolságban, min-
den oldalról szorongatva találják magu-
kat. Hát, valahol itt indul a történet...

Először is megemlíteném a játék legbő-
rányosabb momentumát: nem lehet a klá-
nok oldaláról küzdeni, holott számomra
már a könyvek alapján is ők voltak szim-
patikusak. Valahogy kevésbé tudtam a rá-
gózó halhatatlansággal (alias amerikai tí-
pusú főhősök) azonosulni; arról nem is
szólván, hogy a játék így meglehetősen lo-
gikátlanul fest. Elvileg ugyanis a klánok

térszóról-küldetésre állandóan variálnunk
kell majd. Ez nagyjából annyit jelent,
hogy a játékidő jelentős részét a dokk-
ban kell majd eltöltenünk, könyöklő tur-
kálva a különböző talányos rövidítések-
ben. Alapvetően három dologra kell na-
gyon odafigyelnünk: löszert, hűtő és
páncélzat. Ez előbbi nem szükséges
minden fegyverhez, az energiatűzfegyverek
például nem igényelnek efféle őrít hűsá-
gokat. A löszert alapvetően két kiegészíté-
len toldatossággal is rendelkezni: a) he-
lyet foglal, b) a találatok hatására ha-
lalmas felrobbanni. Ez utóbbi ellen egy
CASE nevű szorkentyűvel védekezhetünk
– ami persze tovább növeli a súlyt. A lö-
szert nélkül üzemelő fegyverek nagy hátrá-
nyai, hogy irratatos mennyiségű hőt
termelnek, amit csakis új és új hűtő-
rendszerek felszerelésével kezelhetünk.

Ha a különböző árműveket "instant
action" módban.

Az előző részekhez képest a legszám-
szóróbb újítás az MFB-k (Mobile Field
Bay) feltűkkanása, melyek afféle önálló
javítódokként funkcionálnak. Ezek ta-
rolják hadianyagkészletünk jelentős ré-
szét, így az elvesztésükkel járó kelle-
metlenséget tán főlősleges is lenne
resztleteznem. Magunkhoz rendelve kija-
vithatjuk a mecheit ert károkat, feltöl-
tethetjük a fegyvereket – egyedül a telje-
sen megsemmisített végtagokkal nem
tudnak mit kezdeni a fiúk, ezeket csakis
a küldetések között tudjuk pótolni.

Legelőször is ejtenék néhány szót a
mechvádaszat különféle módzatairól. A

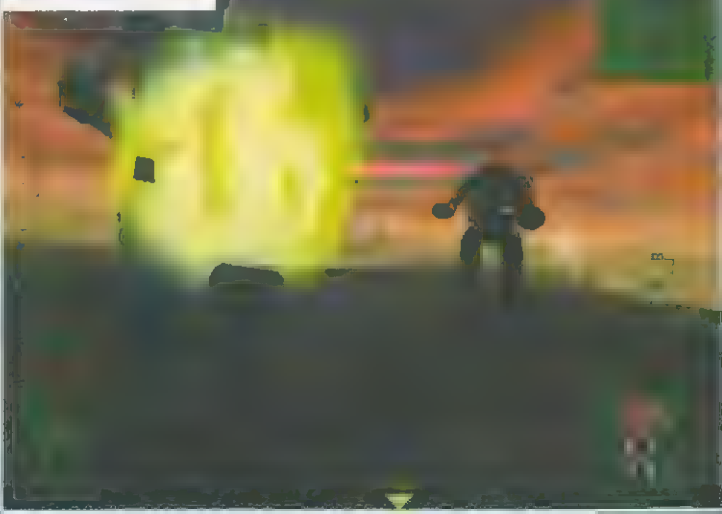
WARRIOR 3

egy szerepjáték és feltűtőnyi táblás já-
ték jelent meg – a téma tehát kissé túl-
mutat egy ismertető keretén. Arr-ze a
következőképpen fest a helyzet: az em-
beriség legendás birodalma, a Csillagla-
ga már több évszázada széthullott, a fe-
udalisztikus utódállamok minden erejét
lebotik az egymás elleni háborúk. Am a
távolról őröl visszatérnek a Liga legen-
dás tábornokának, Kerenskynek az elő-
dal, akik sajátos módon látnak neki az
emberiség újraegyesítésének. Na, ezek
az antiszociális támadók lennének a
klánok – s őket kell a Mechwarrior3-ban
megrendszerabályoznunk. A játék egyé-
ként jóval a Magyarországon is megie-
lent könyvek cselekménye után játszód-
dik, a harc immár a klánok bolygói fo-

pilótái jobbák, gépeik fejlettebbek, s mi-
nőnek tetejében még hazai pályán is kü-
denek – a megnyerés megtekintéséhez
mégis úgy 2005-re meg kell várniuk őket
Kilótt meche tekintetében. Mi több, az
egész bolygót négy pilótával kell "felsza-
baditanunk"! Ez már akkora ókórság, hogy
a vége felé Natárezoftan zavart – remé-
lem, hogy a beígért küldetéslemezeken már
kissé korrektbb hangulatokban is jelen-
kedhetünk.

Az viszont nem egy rossz ötlet a játék
alkotóitól, hogy négyfős szakaszunkat
apránként tudjuk csak összeszedni, s
utánpótlás hiányában a csatamezőről
szakmányolt javakból vagyunk kénytele-
nek mechjeinket felszerelni. Na nem
mintha ez komoly hátrányt jelentene, el-

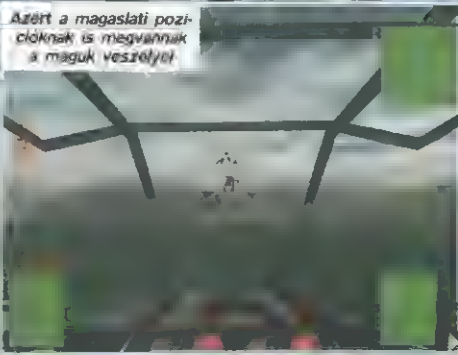
Haaát... tartok tőle, ezúttal
nem a tervem sült el jól



"Campaign" opció gondolom mindenki számára egyértelmű: több mint egy tucatnyi, egyre nehezebb pályán kell a Füstvárokat zaklatni. Az egyes küldetések meglehetősen nagy szórást mutatnak: a városi harcól kezdve egészen a bányák mélyén való kergetőzésig van itt minden. A gond csak az, hogy a cselekmény úgy a játék közepé felé elöggé lell, mintha az alkutók biorobusa feszítőgáza került volna. Aztán már eddig is benne is szapult logikátlanosságok, de most nem voltak túl jó hatással a bámulatra, persze az is lehet, hogy a játékban a végtelen várakozás felbukkanása miatt egy kicsit a kedvem. Mondom: még ha meg is tudtuk a feladatokat, a túl változatos legalább igen komoly kihívást jelentettek. A játék vége után az a érzésem is megcsúszott velem, hogy ez a játék

választjuk a me-
chünköt, kötele-
künk többi tagját
és az ellent, majd
kezdődhet is a hi-
rig. A választható
pályákból ugyan
nincs sok, ám
ezek meglehető-
sen tágasak, így
még szükség esetén
nemi taktikázásra
is lehetőség nyí-
lik. A sima ütköz-
ten túl választha-
tunk néhány egzotikusabb játékmódot
– nekem például az a kedvencem, amikor
fokozatosan erősödő kötelekkel végtele-
menlenség ellen kell a harcot folytatni. Az
járat megvalósítva ezek a végeredmények

Azért a magaslati pozí-
cióknak is megvannak
a maguk veszélyei



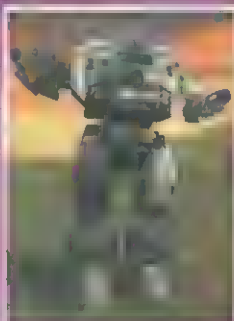
Kezdem világos színben
látni a világot – bár ez
most nem sok jót ígér



mintha a világ civilizált felében alanyi
jogon járna az internet-hozzáférés.

A klasszikus multiplayer-játék persze a
MechWarrior 3-ból sem hiányzik – bár
térfigyelembe kell vennem, hogy túl sok-

s ennél komolyabb dícséret hirtelenjében
nem is jut eszembe. Maga a játékművet
és irányítás ugyan nem változott sokat az
előző rész óta, ám a grafika hihetetlen
fejlődésen ment át. A rakéták lángjai



SHADHEAT

STINGER

SLUNDER

SUPERNOVA

THOR

VULTURE

Milyenem a mechanika? A játékban
nyilvánvalóan a mechanika a legfontosabb
Aki nem bírja túl hosszú távú harcot a
mechek felszerelésével és hogy a való-
tesekkel, az ügyes szemből a "Hard
Action" módra válassz. Itt a klasszikus
deathmatch-szisztéma köszön vissza, ami

mindenki számára ismert. A mechanika
maga is egy nagy dolog, s végre
megkaptuk a játékban a mechanika
maga is egy nagy dolog, s végre
megkaptuk a játékban a mechanika
maga is egy nagy dolog, s végre
megkaptuk a játékban a mechanika

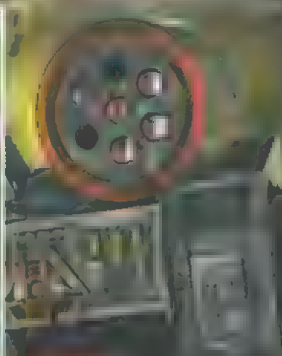
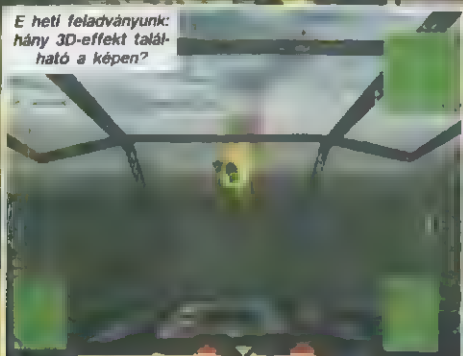
szor nem volt alkalom kipróbálni. Lap-
zárt, időhiány, meg aztán Horny is
olyan vérszomjasan vic sorog rám a
nem mellől... Mindenesetre a játék
szíve minden apróságra figyeltek, a
súlylimittól kezdve a MFB-k számaig
minden apróságot a kedvünkre változtat-
hatunk. A "single" módnál megismert
játékformák természetesen itt is élnek
különösen élveztem a csapatjátékok ka-
valkadját. Arra viszont nem árt figyelni,
hogy hat 70 feletti játékot csak IGEN
gyors internet kapcsolat (lehetőleg ISDN-
vonallal) mellett érdemes bevállalni, ellen-
kező esetben határozottan lefagyó-
jellegűtől a küzdelem.

Ja, és még egy dolog: aki még nem jár-
tas a mehek kezelésében, az feltétlenül
izzadja végig a training pályákat. Kevés
ilyen jól megkonstruált és élvezetes ok-
tató-küldetéshez volt szerencsém eddig,
így akár a közönség felütése nélkül
is könnyedén elfanulhat az irányítás.

szinte elvakítják a pilótákat, a nehéz-
legyek hatalmas krátereket ütnek,
egy-egy keményebb találat pedig hanyatt
dönti a mechet – az efféle apróságoknak
hála, ki-ki hosszú órákra belefeledkezhet
a játékba. Szóval ami a hangulatot és
látványt illeti, a MechWarrior 3 jeleste
vizsgázott. Egyedül a hadjárat-rész az,
amivel nem vagyok teljesen kibékülve,
ahol (de csakis ehől) a szempontból a
Starsiege azért jobban sikerült. Ettől el-
tekintve azonban a játék a tökéletesség
határát súrolja, s a maga (enyhén debil)
műfajában övé a korona.

T.J.

E heti feladványunk:
hány 3D-effekt talál-
ható a képen?



Hát, egy dologban egészen biztos va-
gyok a MechWarrior 3-mal a előlélés

Mint az látható, a
bázisom elleni roham
kirobbanó sikerrel járt



MechWarrior 3

FEJLESZTŐ: Zipper Interactive

KAPÓ: Microprose

WEBSITE: www.microprose.com

MECHWARRIOR 3 MAGAZIN

Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-II, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN (2-8 fő), Internet

Külső információk

Értékelés
Játékosság
Játszhatóság
Szélesség
Zenebóna

Summa summarum

Néhány apróságot eltekintve szinte tökéletes

végítélet

91%

400MHz

Hordozható ERŐMŰ

ÚJ!

Elképesztő

kiépítettségű gép

kiváló 14.1" TFT

színes

kijelzővel,

masszív

128MB memó-

riával, gyors 6.4GB

merevlemez kapacitással,

32^{MAX} CD-ROM-mal,

Intel® Celeron 400MHz

processzorral és DVD

vagy CD-író beépítési

lehetőséggel

479.900 Ft-ért.

Made in Germany



GENIUM Desktop 2XL

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

GENIUM Desktop 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

GENIUM Laptop 2

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely,
- Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 439.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35
351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir. 113
220-5286, 220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u. 7
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.úh
72/213-411, pecs@compugroup.hu

Ajánlott ár: 399.900 Ft

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35
22/320-105, vigvan@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62
220-05-90, spec@speci.hu

Ajánlott ár: 299.900 Ft

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bátfai u. 24
Tel. 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8
Tel. 06-30-9-553-269 Fax 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Tol Andar egy érdekes kis fantasy-sziget, amelyet számos különös lény népesít be: törpök, sárkányok, francia disszidensek – és Rodrigo. Nevezett úriember igen érdekes foglalkozást űz: bérelhető hős. Hősöket a szigetlakók akkor szoktak felbérelni, ha egy olyan problémával kerülnek szembe, amit ők nem tudnak megoldani. Megszöktették a feleséget? Elrabolta a királylányt egy sárkány? Megbűntettek a BKV-ellenőrök? – gond egy szál se: bérelj egy hőst, és az majd helyrerakja a dolgokat! Rodrigónál ez a foglalkozás egyébként családi hagyomány: az apja, a nagypapja, de még a dédapja is magánvállalkozó hős volt. (Egyébként az ükapja is, bár történetünk szempontjából ez pont olyan lényeges, mint közlebbi felmenőinek foglalkozása.) Rodrigo a hősök legegyszerűbb tevékenységi körére szakosodott: a sárkányok által elrabolt hercege-

kesztők időbeosztására, bár szó sincs arról, hogy Rodrigo e kétes egyénekhez hasonló lumpen elem lenne: minden vágya, hogy munkát kapjon, és a helyi újság egyszer végre azzal a főcímmel jelenjen meg, hogy "Rodrigo legutóbbi küldetésében ismét megmentette a világot! (Feltalálta a spanyolviaszt, a kör négyesgöcsösítését, egyéb részletek vezércikkünkben!)".

Nem nagyon csodálkoznék, ha valakinek esetleg a fenti kis bevezető olvastán az a benyomása támadna, hogy e sorok írója enyhe napszúrászt kapott. Pedig mindössze csak a THQ Rent-a-Hero című játékának kézikönyvében olvasható bölcsességeket sumáztam. Germán nyelvtérületen már tavaly megjelent, az angol nyelvű verzió viszont csak most követte. Ich habe keine Ahnung, hogy mi tartott idáig, de mindenesetre nem volt rossz ötlet, hogy a germánál egy kicsit barátságosabb nyelven is hozzáférhető. Stílusát tekintve egy klasszikus kalandjáték, és mint az a bevezetőből is kiderült, hangulatában leginkább a Monkey Island- és a Discworld-sorozatokat idézi. Hihetetlen nagy marhaság...
További-

egyetlen tárgyra, a Sárkányelhárító Kézi Készülékre kattintsunk. Így használunk tárgyakat. Rodrigora kattintva indul a bevetés. Megérkezik a sárkány odújához, megfárlatja a motorját, majd miután a kamera ráközelített, és látjuk, hogy milyen szúrós is a tekintete, mindent el-

söpörő támadásra lendül. A sárkány sem rest, és a következőkben oly vérfa-gyaszító viadalnak lehetünk tanúi, hogy akár egy Crepto toalettpapír-reklámot is lehetne fabrikálni belőle. Rodrigo stílusa meglehetősen egyéni (olybá tűnik, mintha menekülne, de ez nyilván csak érzékcsalódás), viszont hatásos: egy ügyes Immelman-kanyart a sárkány képtelen követni és lekoccolja a szirtfalat, Rodrigo pedig szépen leparkol a sárkány barlangja előtt. Itt újabb közelési

Csak megmosom a hajam, és már indulok is!

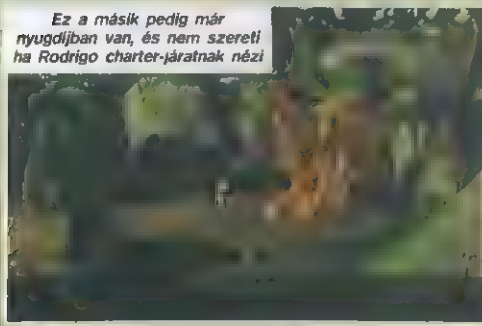


rendhagyó ízlése van, de hamarosan rájövünk, hogy mi tévesztette meg a szegény hüllőt: amint a megmentett arisztokrata megszólal, a hanghordozásából és a szövegéből mégis inkább úgy tűnik, mintha lány lenne... Rádásul a hazaúton be nem álli a szája. Így tehát a jól végzett munka feletti csekély örömmel parkolunk le Pofanfalta főterén, Rodrigó irodája előtt. Az iroda legméretebb tárgya a szekrény, amelynek egyik fiókjában megtaláljuk az utóbbi hónapban elvégzett munkánk listáját. Az egyenleg: 792 megmentett hercegnő, néhány házikedvenc, plusz ma egy herceg. Egy nagy fiókban tárolja Rodrigo a zoknijait (valamilyen titokzatos okból kifolyólag ezt a fiókot most nem akarja kinyitni), egy hatalmas fiókban a kifize-



Az introban szereplő sárkány egy igen kínos tévedés áldozata

Hercegnőmentő Szolgálat



Ez a másik pedig már nyugdíjban van, és nem szereti ha Rodrigó charter-járatnak nézi

nők megmentésével foglalkozik. A munka elég unalmas, és a szakma is kicsit túlnépesedett. Rodrigó napjai így elég eseménytelenül telnek. Amikor felébred, akkor felkel. Ezután besiet az irodájába, ahol konstatálja, hogy még mindig nincs semmilyen megrendelés. Ezután megebédel Louis nevű barátjával, akinek francia akcentusát kizárólag ő képes megérteni. Az ebéd utáni időszak az iroda előtt parkoló Sárkánysikló karbantartásával telik, amely repülő masinéria a szigetlakók által igen kedvelt távolságküzdő szerkezet, és mellesleg kiválóan alkalmas sárkányok elleni légiharcra is. Rodrigo az estétet Sancho kocsmájában tölti a barátjaival, majd jóval éjfél után hazatér, hogy rendkívül dolgoz napja után fáradtan átomra hajtsa fejét. Mint látható, a hősök napirendje igencsak emlékeztet a meg-nem-értett művészek, illetve különféle főszer-

ak érkeznek az introban, amelynek első részében megismerkedhetünk Tol Andar: "történelmével", ahol minden hat mágius kő, a Glo-omstone-ok körül forog, amelyek különféle érdekes dolgokra képesek: lebegnek, világítanak, vagy éppen fellüszesednek. A szigetlakókat mostanában szörnyű veszély fenyegeti: repülő hajókon közlekedő vérszomjas kalózok támadtak rájuk, akik állandó támadásaikkal rettegésben tartják a sziget összes városát. (Azt a kettőt.) Már csak egyetlen reményük van: ha egy hős megmenti őket. Hogy ez egész pontosan ki lehet, nem kell hosszas töprengés tárgyává tenni, ugyanis a következő snittben már Rodrigót látjuk, amint Sárkánysiklóján legutóbbi bevetésére száguld. Épp azon döhog, hogy ez már a harmadik hercegnő a héten, pedig még csak kezd van. Az intro mellesleg innen "interaktív" válik, amelyben a szerzők megtanítják a kezelésre a játékosokat, mert nyilván még egyik sem játszott point-and-click kalandjátékkal. Az első feladat, hogy a tárgylistán levő



feladat vár ránk: ha át akarunk menni egy másik helyszínre, akkor kattintsunk egyet ott, ahol a pointer nyílja változik. (Hopplá! Egyre jobbak vagyunk a kezelésben!) Ez

ugyebár a barlang, ahová Rodrigó a győztes hősöknek kijáró üdvözlőt mosollyal lépdel be. A mosoly azonban hamarosan lelohad az arcáról, amint megpillantja a "munkadarabot". Az még hagyján, hogy kicsit kövér, van egy nagyobb baj is: a hercegnő ugyanis fiú. Akár arra is gyanakodhatnánk, hogy egyes sárkányoknak kisse

tetlen számláit, és egy icike-picike kis fakkban azon munkák listáját, amit már kifizettek. Eddig már ötöt. Az asztalon fekvő Hősi Hírek legújabb kiadása már megint nem írt rólunk semmit, így tehát Rodrigó komolyan elgondolkozik azon, hogy nem kellene-e valami új tevékenységi kört bevennie a váltakozásába. Például a rettenetes kalózzal való szembeszállítás talán meghozhatná számára a hön áhított hírnevet, arról már nem is beszélve, hogy a hírnév vonzatai nyilván rendeznék a pillanatnyilag igencsak siralmas anyagi helyzetét is. Ezzel tehát el is kezdődött a játék, amelynek 113 helyszínén 37 roppant különös figurával fogunk találkozni. A feladat természetesen a világ megmentése – mi más, ugyebár... Először is a kalóztól, amely repülő hajóinak energiáját a



Szent Guybrush! Repülő kalózhajók!

Azt a zászlót a bokr alatt már egy órája keresem



fentebb ismertetett mágikus kövek táplálják. Ötöt már begyűjtöttük belőle, és ha megszerzik a hatodikát is, hatalmuk végtelen lesz, brrr! Ha valaki azt hinné, hogy ezeket egyenként kell összeszedgetni, az merőben téved: egyszerre fogjuk őket megkapni, ugyanis egy igen kedves törp-hölgy ellopta a kalózoktól és nyakláncot készített belőle. Igaz, hogy ő először nem akarja nekünk odaadni, de rögtön jobb belátásra tér, miután tüzet rakunk a fa alatt, ahova felmenekült előlünk. Jópofa? Van tovább is. A kövek energiájának felszabadítása ugyan a kapitányuk kivételével kiliktatja a kalózokat a képből, de sokkal nagyobb bajt hoz Tol Andarra: amíg Rodrigo annak örül, hogy ő a világ legnagyobb sztárja, addig sötétség borul mindenre, és eljő a Gonosz Birodalma. Így tehát még kell futnunk néhány tiszteletkört, míg meg nem mérkőzünk vele a grandiózus tündében, amelynek helyszí-

hogyan készült a hamburger: ebben ugyanis részletesen ismertetik, hogy milyen grafikai technológiákkal készült a játék, milyen morph-trükkökkel érték el, hogy a szereplők szája a szöveggel szinkronban mozogjon – így tehát ha valaki hasonlót akarna írni, az kedvére csemegezhethet inn.

A kezelést ugyebár az introból mindenki magas fokon el tudja sajátítani, bár ez is már klasszikusnak számít: a pointer mindig jelzi, ha vala-

nyeg más, hanem a szöveget cseréljük fel vagy rokon értelmű szavakat használnak.

Játék közben bárhol lehet állást menteni, ahol Rodrigo mozoghat (van egy-két hely, ahol a kamera ráközelít – ott nem), amire mondjuk nincs különösebben szükség, lévén a játékban nem lehet meghalni. Elakadni már gyakrabban, ami köszönhető egyrészt a kommunikációs rendszernek, másrészt meg annak, hogy a szerzők néha azért övön aluli ütéseket visznek be. Itt nem-

csak a kisebb labirintusokra (csatorna, erdő, törpök bányája) gondolok, vagy arra, hogy pár helyen a megfelelő sorrendet kell kitalálni, mert az előbbieket gyorsan ki lehet ismerni, az utóbbiakat pedig próbálkozással előbb-utóbb ki lehet sütni – de a sárkánykoponyába vezető bejárat, az elveszett erszény, Megophias titkos szobája és a kalózok zászlaja azért igen piszkos trükk volt, ami a figyelmesebb játékosnak is okoz vagy egy órácskányi fennakadást. Többet mondjuk nem na-



Wow! Megmentettem a világot! En vagy ok a legnagyobb hős a világban. (Vagy mégsem?)

még egyszer végigjártam a játékot, más sorrendben kattintgattam a berendezési tárgyakra, és kiderült, hogy az ügyes hős nemcsak hírnevet és anyagiakat, hanem egyéb juttatásokat is kaphat küldetése során. Ezek után már abszolút nem is csodálkoztam azon, hogy amikor belekiabáltam az udvaron álló kútba ("Hahóóóóó, vissza-a-aang!"), az visszakibált ("Hahóóóó, Rodrigóóóóó!"), és Rodrigo elégedetten nyugtázta, hogy ugyan mindenki meghalt, de a visszhang azért a helyén van...

Nagyon bírtam a játékot, de ezzel nyilván nem vagyok egyedül, mert a németeknél az Év Kalandjátékának is választották. (A Grim Fandango-hoz képest azért ebben nyilván némi lokálpatrio-

A rettenetes kalózok és Rodrigo, áruháiban



gyon, mert a történet teljesen lineáris, és azon belül is logikai epizódokra van osztva. Egy-egy epizódban pedig lévén nem túl sok tárgy és helyszín, előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. (Ha valakinek nem sikerülne, akkor a Cinkelt Lapokban megtalálja a végigjártást.)

Ami viszont mindent üt, az a játékban tomboló vidámság. A Curse of Monkey Island óta nem játszottam olyan játékkal, amelyet szabályszerűen muszáj volt végigrohogni. A szerzők nyilván az anyjukat is eladnák egy poénért, mert néhány helyszínt és tárgyat szemléltatást csak azért tettek be a játékba, hogy rekeszizmainkat dolgoztassák. A humor ráadásul nemcsak képi/nyelvi eszközökben és a paradox helyzetek komikumában él: előszeretettel merítettek a hollywoodi filmek és a nő olvasmányok bőséges glóccstárából is. Egy rövid jelenettel megvilágítanám az ügyet. A világ első megmentését követő robbanás után magához térvén Rodrigo egy bájos arcot pillant meg maga felett. Cynthia már két hete ápolja önzetlenül, és mindez csak azért, mert olyan hősesnek tűnt, ahogy ott fekszik az avarban. (Rodrigo gyorsan belevág a kamerába.) Beteggyünk mellett egy csokor virág, amelyet direkt nekünk szedtek a réten, annak ellenére, hogy a világ per pillanat éppen el van pusztulva... Cynthia most éppen nincs egyedül, de ANNIRA magányosnak érzi magát... A kandallóban barátságosan ropogó tűz ANNIRA romantikussá teszi a légkört... A hatalmas franciaágyban Cynthia és MINDEN ÉJJELE EGYEDÜL kell aludnia... Na kérem: VAJON mi jut eszébe egy hősnek ilyenkor? (Már a világ megmentésén kívül, természetesen.) A legmókásabb az egészben az, hogy miután a Cinkelt Lapokhoz

személy valaszol, de a további beszélgetéshez újra és újra rá kell kattintani beszélgetőpartnerünkre, mindaddig, amíg el nem kezd ismételni magát (ugyanaz vonatkozik egyébként néha a tárgyakra is). Arról már ne is beszéljünk, hogy mindig csak a utolsó mondatát ismétli, pedig néha előbb mond valami hasznosat. Így tehát nem árt figyelni is a hosszas társalgás közben elhangzottakat. Ebben segít az a funkció is, amellyel a beszélgetéseket szövegesen is meg lehet jeleníteni, ami igen dicséretes módon nem csak játék közben üzemel, hanem a videók alatt is (ezt ugyanis hasonló játékokban mellőzni szokták). A szöveg németből fordítása és a szinkron nyilván különböző helyeken történt, ugyanis a szereplők elég gyakran más szöveget mondanak, mint amit olvashatunk. Persze azért az nem olyan súlyos baki, mert nem a lé-

ne "természetesen" a Virtuális Valóság...

Gondolom a tiszteit Olvasó már bal- amelyes képet alkothatott róla, hogy mily éktelen nagy ökörség az a Rent-a-Hero. (Persze mi másra is számított volna egy olyan játéktól, amely azzal kezdődik, hogy egy sárkány tévedésből elrabol egy homokos hercegit?) Stílusát tekintve klasszikus panelekből építkezik. Adva van egy látszólagos 3D világ, amelynek 640*480-as high/true color renderelt háttérrel "vetítik rá" a valóban hatalmas figurákat, a helyszínek nagyobb váltásánál és fontosabb események alkalmával pedig átkötő mozikat láthatunk. Mellesleg igen érdekes, és meglehetősen szokatlan a kézikönyv azon szekciója, ami azzal foglalkozik,

tízmus is szerepet játszott.) Mindössze két apró gondom volt vele. A záró képsorokat és a szerelmes nótát csak az élvezheti, akinek ki van kapcsolva a Windowsában az autorun, egyébként a játék bőszen újrazeködik. A másik sirásom az, hogy egy 2 CD-n terpeszkedő játék talán egy kicsit hosszabb is lehetett volna. Mindenesetre minden kalandor gyűjteményében ott a helye, és reménykedjünk, hogy lesz második rész is, ami talán tovább tart.

CoVboy

Rent-A-Hero

FLUJ SZÍTO, New Software

KIALD THQ

WEBSITE: www.rent-a-hero.com

STRATEGIES: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Summa summarum

gen-igen vidám darab, ambátor kicsit rövid

végítélet

89%

Hmm...ahogy elnézem a mostanság megjelent programokat, a szerepjátékok szerelmesei nyugodtan előkészíthetnek némi hideg élelmet a monitor mellé. Elvégre egy hónapon belül két igen súlyos anyag is megjelent e témában: a Baldur's Gate első kiegészítő lemeze, valamint a Might and Magic VII. Ez utóbbi különösen nagy falatnak ígérkezik, hisz a VI-os sorszámat viselő előzmény bő két hónapon át izgalomban tartotta majd teljes baráti körömet, s nem utolsósorban szerény személyemet. A Might and Magic VI megjelenésekor magabiztosan foglalta el a PC-s szerepjátékok meglehetősen gyenge lábakon álló trónját, s a Baldur's Gate megjelenéséig biztosan őrizte is azt. Maga a Might and Magic-sorozat amúgy is igen hosszú múltra tekint vissza, az első rész még a 20 megás winchesterek hőskorában villogtatta oroszlánkörmeit. Azóta fordult egy kicsit a világ: megjelentek a mikropuhányok, a gyorsítókártyák s a háromhavonta eldobható alaplapok (csak hogy a legfrissebb vívmányokat említsem) – de a Might and Magic maradt. Mi több, a Heroes of Might and Magic nevezetű kis művel még a stratégiai programok piacára is átpofátlankodott a 3D0. Gyűltek is a folytatások, kiegészítők és egyéb anyagok, így a Might and Magic világa szép lassan univerzummá bővült, saját kontinensekkel, fajokkal és történelemmel. E szép új világ legfrissebb sagája Erathiában játszódik, nem sokkal a Heroes 3 történései után.

ELSŐ PILLANTÁSRA

Nem tagadom, hogy rendkívül elfoglaltan láttam hozzá a játék teszteléséhez. Elvégre sokszáz órát töltöttem el a Might and Magic VI előtt, mindenféle külső kényszer nélkül. Igaz, ami igaz: a játék grafikája és engine-je még akkori szemmel nézve sem tartozott a "verhetetlen" kategóriába, a gyorsítókártyákat például egyáltalán nem támo-

gatta. Ez volt az a pont, ahol a leglátványosabb fejlődést vártam. Vártam, de hiába: a grafika jóformán semmit sem változott. Rendben, a táj textúráján immár érződik a 3Dfx illetve D3D – magyarul közelről nézve elég homályosak. Némelyik varázslatnál szintén felvillan valami fény/árnyék hatásra emlékeztető dolog, ám ez így magában még édeskeves. Főleg azért, mert maguk a szereplők megmaradtak a Duke Nukem színvonalán: papírmásé sprite-ok egy 3D-s környezetben. Rendben, nem csúnyák azok a sprite-ok, meg szép színek is – de a Requiemmel vagy a

Jó napot, Sárkány úr, biztos, hogy nem maga rendelt ragcsálótást?



Na tessék: az egész csapat alszik, ez a marha meg az esti tornával fáraszt!



Might and Magic

FOR BLOOD AND HONOR

A hettelek kereszi az RPG-fé

QuakeII-demokkal összehasonlítva azért elég nevétségesen festenek. Mint ahogy maga a táj sem az igaz, a 45 fokos dombok között barangolva keserű szájjal emlékeztem a Populous 3 gyönyörűen lekerekített hegységeire. Szóval a grafika és az engine ugyancsak felejthető, s ehhez mérten még csak nem is gyors! Elméletileg ugyan egy P133-mal is fut a drága, ám én csak az erős idegzetű kalandoroknak javaslom az efféle próbálkozásokat. A scroll még egy

volna a Quake2, illetve az Unreal alapjaira – mert így a játék a gyorsítókártyák valós képességeinek csak a töredékét használja ki. S azt se túl jó hatásokkal.

Mindegyike egyetlen pont akad, ahol a grafika szemmel láthatóan javult: ez pedig a szereplők arcképcsarnoka. Az előző részben még mindegyik vérfagyasztó fotói vicso-rogtak rám, most már hál'istennek renderelt arcképek közül válogathatunk.

NEM CSAK A GRAFIKA MARADT A RÉGI...

...s ezt még véletlenül sem kritikának szántam. Az előző rész legfőbb vonzereje, a hatalmas és változatos világ (prózaiban: játéktér) nem sokat változott. Jó, a tulajdonnevek és a domborzati viszonyok persze átalakultak, ám a városok, labirintusok és vadon "berendezése" nem sokat változott. Illetve némi változás azért akad: Erathia bennszülöttjei (tehát mindenki, aki nem mi vagyunk) már kevésbé békésen éldékelnek

egész komoly összegeket harcolhatunk össze a hullarablásból, mástelől pedig a keményebb ellenfeleket elég a legközelebbi városba csálni, s vidám mosollyal figyel-

Ime Harmondale, csapatunk kies főhadiszállása (azért a prosikban jobban festett)



Még mondja valaki, hogy csalamba nem csap a ménkü



Aaa, az állandó kutakodás jól megérdemelt jutalma...



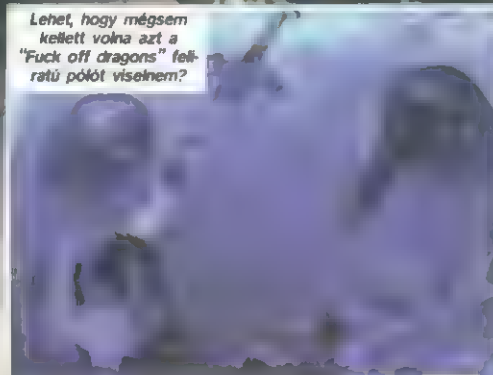


szép-ségihája, hogy legfeljebb börpáncélt viselhet, viszont legalább jól tud verekedni... A Tolvaj (Thief) szintén érdekes figura, ő afféle ezermester (vagy ősreres) a csapaton belül. Igen magas szinten jártas a csapdaérzékelés, alkudozás, varázslatkotyvasztás és lopás tudományában – igazi túlélő-specialista. A máglához és harchoz viszont valmi keveset könyít, ami Igencsak behatárolja használhatóságát. Aztán akad még egy különösen hangulatos és érdekes újítás: a karakterek egy bizonyos ponton választani kényszerülnek a

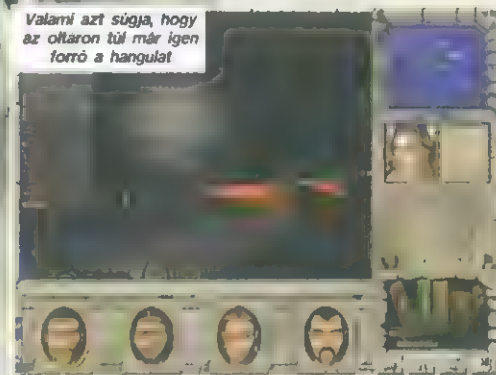
Might and Magic VI

A papok sírjában

Lehet, hogy mégsem kellett volna azt a "Fuck off dragons" feliratú pótlót viselnem?



Valami azt súgja, hogy az oltáron túl már igen forró a hangulat



ni az előrontó örök rohamát.

Maga a cselekmény meglehetősen érdekesen alakul: egy apró szigeten csöppenünk bele a történesekbe, ahol is egy igen tréfás vetélkedőt hirdet a helyi uralkodó. E nemes vetélkedés téje Harmondale vára és a környező falvak. Néhány apró feladat teljesítése után fény derül e délcég vár apróbb hibáira – goblinhordák, beomlott járatok, ragadozó kedvű szomszédok és így tovább. S mindezen bajlós események hátterében ott lapul az előző rész végén elszábadult Archibald, az emberek és elfek egymással vetélkedő királyságai, meg egy csapatnyi abszolut elvetemült nekromanta. Bájos. Arról pedig, hogy az Intróban megcsodált varázslatos amulették és békaemberek kifélék-mifélék, sejtelmem sincs... szóval a cselekmény részletes összefoglalására tett kísérleteimet fel is adom. Na úgy tetszik, ki-ki járjon a végére.

NÉHÁNY SZÓ HŐSEINKRŐL

Na, ez az a téma, amiről oldalakon át el lehetne írni. A rutinos, angolul tudó játékos most vigyázó szemét a kézikönyvre vesse (a "vagyél-le-is-eredetileg-mert-az-tök-jó" tiszteletkönyvet most kihagynám) – abban meglehetősen részletesen és érthetően összefoglalták a különböző hivatások és képzettség sajátosságait. Aki mindezt magyarul is szeretné látni, az üsse fel 98/6-os

számot, itt igen nagy okosságokat olvashat a Might and Magic VI-ról, amik a folytatásra is tökéletesen érvényesek. Persze akad néhány kellemes újítás is: példának okáért az, hogy immáron nemcsak az emberek közül toborozhatunk csapattagokat. Három új faj (elfek, goblinok, törpék) közül is válasszhatunk, tehát a tápolóbajnokok ugyan csak kiélhetik aljas ösztöneiket. Ezek az új fajok ugyanis 2-2 erős és gyenge tulajdonsággal bírnak. Ez a karaktelalkotásakor le-

het lényeges, mivel az erős tulajdonságokat egyetlen bónuszpontért kettővel növelhetjük, míg a gyengéknél a "kettőért egy" elv érvényesül.

Hasonló bővülés tapasztalható a hivatásoknál is, itt két új kaszt bukkant fel. Az első a Szerzetes (Monk), aki érdekes átmenetet képez a papok és harcosok között. A papi varázslat-szférákat igen magas szinten elsajátíthatja, mint ahogy a fegyveres képzettségekben is messzire juthat. Apróbb

"sütét" és "világos" út között. Ez a döntés végleges, az egész csapatra érvényes és igen nagy mértékben befolyásolja az események menetét. Például a jövőbeni küldetések célja is a csapat jellemzői függ. Megölni vagy elfogni, olloplni vagy megvenni – mindez azon múlik, hogy melyik oldalt szolgáljuk. De ettől függ az is, hogy az egyes karakterek miként is fejlődnek a kasztjukon belül. Például a Tolvaj idővel Kalandorrá válik, ám ezután válaszütt elé áll: a gonosz oldalra állva Orgyilkos, míg a jóság útját követve Kém lesz belőle. Hmmm, lehet hogy nem a legszemléletesebb példát választottam, de valahogy így fest a dolog... Ennek az "elágazásnak" leginkább a varázslóknál illetve papoknál van lényeges jelentősége, mivel mindkét jellemnek megvannak a maga varázslatai.

Ami az egyes képzettségeket illeti, itt szintén akad néhány új példány. Ezek közül tán a "Szörnyek azonosítása" (Identify monsters) a legérdekesebb, mivel ezzel információkat kérhetünk ellenfeleinkről. A dolog meglehetősen egyszerűen zajlik: csak kattintsunk rá a kiszemelt szörnyre a jobb gombbal, s már meg is tekinthetjük az illető fontosabb statisztikáit. Lényeges újdonság még az is, hogy a képzettségeknek immáron nem három, hanem négy fokozata van. E nagymesteri ranggal egyébként a jegyzetelni való karakterek száma is drámaian megnövekedett, s ez szerencsére a játék alkotóinak is feltűnhetett. A program

Úgy tűnik, hogy ez is csak egy átlagos júliusi nap valahol a Balaton mellett



Ime a messze földön híres
Arcomage, a megfáradt
kalandozók végső menedéke



ugyanis számon tartja a mester- illetve nagymester szintű oktatókat – nem kevés papírmunkát spórolva meg a játékosoknak.

ARCOMAGE RULEZI

Hogy mi a rák az az Arcomage? Kapsz-
kodjatos meg: egy gyűjtögetős kártyajáték,
mely hatalmas népszerűségnek örvend Eral-
hiában. Elismerem, kissé debil ötlet – ám
annál szórakoztatóbb! Pár órányi játék után
találhatunk is egy paklit (a Harmondale fő-
lötti barlangban), s innentől kezdve bárme-
lyik fogadóban üzhetjük e sajátos hobbijt.
Különösebb tétje nincs a bűsz Arcomage-
vadászoknak, bár az egyik küldetés célja az,
hogy mindegyik
tavernában
nyerünk leg-
alább egy me-
tet. A szabályok
meglehetősen egysze-
rűek: két varázsló
küzd egymás ellen, a
cél a másik tornyának
lerombolása. A tornyot fa-
lak védik a direkt lámadá-
soktól – akadnak ugyan
közvetlenül a tornyot sebző
varázslat-kártyák is, ám a
többség a falak ellen írá-
nyul. Minden kártyának
megvan a maga mana-
igénye: a manának több
fajtája is akad, s kö-
rnyékunk töltődik.
Fél részletesen
nem is bonyolód-
nak bele a témában
aki egy kis lazi-
tásra vágyik a
vad szörnygyilko-
lások köze-
pette, az feltölte-
nül próbálja ki
ezt a kissé lehu-
tított Magic the
Gathering-kop-
pintást. Lehet,
hogy nem igazán
korhó és heroi-
kus hangulatú
időtöltés, viszont
hatalmas ötlet!

PRO ÉS KONTRA

Mint arra már az eddigiekben céloz-
tam, a Might and Magic VII egyszerűen ha-
talmos. Legfőképpen méreteiben. A bejár-
ható játéktér ugyan nem sokat (mondhatni
semmit nem) nőtt az előző részhez képest,
viszont a küldetések változatosabbak és
legfőképpen hangulatosabbak lettek. An-
nak idején komoly lelki törést okozott, mi-

kor a játék vége felé árha-
jók, atomreaktorok és szá-
mítógépteremek helyett
kellott bolyonganom – sze-
riem hatalmas baklövés
volt ez a sajátos techno-
fordulat. A folytatásban
eddig nem találkoztam efé-
le furcsaságokkal, s őszintén remélem, hogy ez
így is marad. A városi örök
feltűnésével is jóval reáli-
sabbá vált a játék, immá-
ron nem túl jó befektetés
a védtelen polgárok le-
gyilkolása (legalábbis 20.

szint alatt). A vadonban szintén felpeszdult
az élet, némelyik helyszínen szinte egymást
érik az egymással viaskodó szörnycsapa-
tok. Egyébként még a legelhagyottabb
pusztát is érdemes szinte lépésről-lépésre
átkutatni, mivel számtalan rejtett kincs és
egyéb érdekesség várja felfedezőjét. Arra
viszont mindenki készüljön fel, hogy a já-
tékból jóformán minden ládát visszatá-
sítóból-visszatá-
sítóból csapdák védnek –
tehát nem árt az ide vonatkozó képes-
séget a lehető legmagasabbra nő-
velni.

ken ismerjük – amihez viszont nem kevés
pénz és mászkálás szükséges. Apró, ám
igen kellemes újdonság az is, hogy immáron
kedvünkre konfigurálhatjuk a billentyűzetki-
osztást. Ja, és a kezdetekkor egy idegenve-
zető is csapatunkhoz csapódik, aki fo-
lyamatosan tanácsok-
kal segíti a kezdő
játékosokat, tehát
az irányításra tény-
leg nem lehet egy
rossz csatlakozás.

Akad persze néhány
dolog, ami kissé le-
rontja a játék élvezhe-
tőségét. Említhetném
többek között az AI megle-
hetősen csicska húzása-
it, a klasszikus "oszd
meg és hentesd"
taktika még mindig
tökéletesen műkö-
dik. Persze a végső
győzelem elérése még
így is embert próbáló
feladat, ám ez egysze-

zavaró a dolog. A grafika ugyebár igen
messze áll a tökéletestől, s ez áll a hangha-
tásokra is – még szerencse, hogy a csodá-
latosan atmoszférikus zene elnyomja ezeket
a tompa hőrenészeket és koppanásokat.

Akad még egy dolog, ami már az
előző részben sem fért a fejembe:
vajh' miért nem lehet (az egyébként
igen kultúrál) automapra különféle
megjegyzéseket biggyeszteni? E módon
ugyanis teljes egészében meg lehetne spó-
rolni a hosszútávon ugyancsak idege-
sítő jegyzetelést – furcsa, hogy
ez az apróság senkinek nem
tűnt fel.

Hogy mindent összevetve mily
verdictet érdemel a játék? Egy
biztos: aklnek bejött a Might
and Magic VI, az a folytatásban
sem fog csalódni. Legalább is
nem nagyot, hisz az elődnél azért
igenis szebb és élvezetesebb a
program. Forradalmi újítások-
ra, seha nem látott

megoldásokra azon-
ban senki ne szá-
mítson – a ké-
szítők ezúttal
nem egy örök-
becsű klasz-
szikkussal
akartak elő-
rukkolni, ha-
nem csak
egy korrekt
folytatással.
Különösen
hiányoltam a
multiplayer-
játékot, ami
a Might and

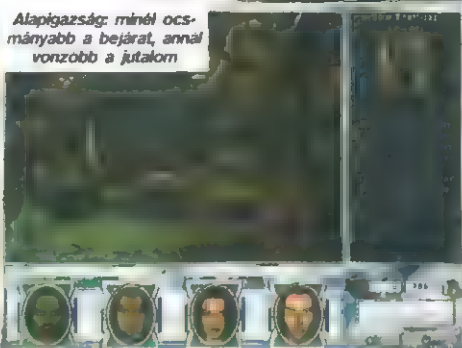
Magic VII-ből teljes egészében
kimaradt. Elismerem, hogy elég kö-
rülmélyes lenne megoldani a dolgot,
de azért korántsem lehetetlen. Egy
szó mint száz: akadnak fenntartása-
im a játékkal kapcsolatban, de a
maga műfajában még így is a
legjobbak közé tartozik. De a
korona továbbra is a Baldurs
Gate homlokán csillog...

J.J.

Ez egy politikailag
abszolút korrekt
játék, itt még a gob-
linból is lehet lovag



Alapigazság: minél ocs-
mányabb a bejárat, annál
vonzóbb a jutalom



Might and Magic VII

FEJLESZTŐ: New World Computing

KADÓ: 3DO

WEBSITE: www.3do.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketjere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: –



Summa summarum

Inkább kiegészítő-lemez, semmint folytatás –
de nekem még így is tetszik

VÉGTÉTEL

86%

Bár autóversenyes játékokból soincs hiány, a sebesség után szomjazók mostanában mégis a Need for Speed-sorozat új tagjától várják a fel-frissülést. Tavaly az NFS3-mal az Electronic Arts megmutatta, miként kell a modern PC-k tudását a minőség szolgáltatása állítani: festői tájakon élvezhetjük a féktelen száguldást, illetve a vele járó veszélyeket, mind az üldözött, mind pedig a zsaruk szemszögéből. PlayStationre már márciusban kijött a Road Challenge-re keresztelt negyedik rész, s ez már előszere volt annak, hogy hamarosan a PC-n is a gázba taposhatunk. Ahogy az EA ezirányú üzletpolitikáját már kitalálhattuk, a PC-verzió ugyan időbeli hátránnyal startolt, mégis jócskán leelőzi a konzolos "csapattársát" – már ami a minőséget illeti. Jó, persze a PlayStation hardvere már elég öreg – az is elismerésre méltó, hogy egyáltalán még versenyben van. Szóval az természetes, hogy a játék szebb lett. Sokkal szebb. Azonban nem csak a külcsín tekintetében történt meg az említett előzés, hiszen dicséretes módon továbbcsiszolták, illetve kibővítették a játéktípusokat is.

kasztni különböző pontjain, s a tükröződésből végre "kiollózták" a lámpákat.

A belső nézet szintén nagyon király. Értetetlen számomra, hogy legutóbb miért csak szoftveres renderrel, illetve csak 12 megás gyorsítókártyákkal volt műszerfal; most mindenesetre lenyűgöző a belső kiképzés, akármilyen hardverrel is játszunk. Edig a TOCA Touring Carban tapasztalhattunk hasonlót: a 3D-s műszerfal teljesen valóságosan "rezeg" az útviszonyoknak megfelelően, és akár oldalirányba is fordíthatjuk virtuális fejünket. A műszerfal – ahogy a kocsí is – szintén be van árnýékolva, s ami még jobb: ha bekapcsoljuk a fényszórókat, még világít is. Természetesen itt is maximálisan az eredeti autókhoz igazodtak, tehát a BMW-knél például piroosan fénylenek az órák, és így tovább.

Javítottat helyet persze sokkal kedvezőbb, ha a kocsik fejlesztésére fordíthatjuk a pénzünket. (Tuningolni csak ép kocsikat lehet.) Ezzel a lehetőséggel valószínűleg a legendás Gran Turismohoz akartak felzárkózni, bár a kocsiépítés nem olyan finom módon történik: nem alkatrészeket vásárolhatunk, csupán átlagó teljesítménynövelést kérhetünk. Három fokozatban lehet s maximumra növelni az autó képességeit, ezután már csak úgy léphetünk tovább, ha magasabb osztályba sorolt autót veszünk.

Jut is eszembe: a PlayStation verzióban volt egy elég egyszerű lehetőség a pénz szerzésére. Nevezetesen ha egy másik játékosról (aki lehetett egy

"mondvacsincált" játékos is) nyertük el az autóját, majd azt eladtuk. Erre a családi lehetőségre a készítő is felhívték, ezért egy kissé átforgatták, pontosabban áthelyezték az amerikai verzió címét adó High Stakes opcióra. PC-n csakis karrier módban választható a High Stakes, ami annyit jelent, hogy mindenképpen gépi ellenféllel kell mérkőznünk. Annyi játékosról nyerhetjük el az autóját, amennyitől nem szegyejljük, viszont ezt csak becsületes módon tehetjük, ami időigényes feladat. Ráadásul úgy vettem észre, hogy ha újra versenyzünk, egyre keményebb pilóták állnak ki ellenünk.

A Career módban pénzben játszhatunk valóságos körülmények között. Van továbbá egy... illetve osztott képernyős kétjátékos Arcade mód, es persze nem nagytak ki a

NEED FOR SPEED

ROAD CHALLENGE

MODELLING MÓDOLGATÁSBAN

A több mint 20 darabból álló autótálaszték nívóját azonnal sem adták lejjebb. Ahogy már megszokhat-

Te szentséges Casco! Már megint milyen csodaszép szerencsétlenséget okozott a család fekete báránya



tuk, a legjobb márkák legújabb típusaiba ültethetünk be: Aston Martin, BMW, Ferrari, Chevrolet, Pontiac, Jaguar, Lamborghini, McLaren, Mercedes, Porsche szerepel a palettán. A kocsik már a harmadik részben is remekül néztek ki, de most még többet adtak a kinézetükre. Kezdődik ott, hogy belátni az ablakon, sőt, a legtöbb típusnál le is húzhatjuk a tetőt, és megfigyelhetjük, amint a pilótánk alszedi a kormányt. Esméletlen apróságok emelik az összkép hangulatát: győztesként a célba beforolva például láthatjuk, amint sofőrünk követi a fejével az utána befutókat. Az "autófényezők" is gondos munkát végeztek, most sokkal szebben török meg a fény a

Igen nagy meglepetést okozott, hogy a kocsik otrombán törnek és horpadnak is – ezt általában nem szokták preferálni az autógyárak, amikor eredeti márkákról van szó. Márpedig most sűrűn előfordul, hogy mondjuk egy álom-Mercedesszel indulunk el, viszont a célba már egy tükrök és üvegek nélküli roncs érkezik. A játék intelligensen érzékeli, ha mostohán bánunk a járgánnyal, és külön-külön kijelzi, mi mennyire sérült (motor, kormány-mű, kasztni, felfüggesztések). Ahhoz például nem is muszáj ütköznünk, hogy a felfüggesztéseket rongáljuk, elég, ha csútka gázzal megyünk rá egy ugratóra. A Hazárd Megye Lordjaiba illő jelenetek után lehet, hogy a következő kanyart már úgy fogjuk bevenni, hogy az aszfaltra leérvő alváz kisebb tűzijátékot húz maga után.

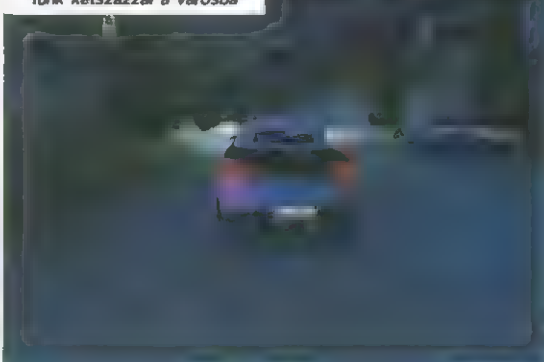
Két okból kell óvatosan bánni a járgánnyal: egyrészt azért, mert egy ronccsal sokkal nehezebb a tempót tartani, másrészt ha győztesen érünk is be, több ezer dollárt költethetünk el javításra. Amúgy a szerviz is nagyon babán fest: a szemünk előtt simulnak ki a horpadások, s gyógyulnak be az ablakok.

LÁMBÓ JIMMY ÉS A TÖBBIEK

Ha egy méretebb jármű segítségével is, de a derék közeg elfogja a pimasz gyorsajátót



Este van, este van, ki-ki nyugálomba! – volt, még be nem jöttünk kétszázal a városba



multiplayer játékot sem. Karrierista módban évente vehetünk részt különböző bajnokságokon (íráz idényt versenyezhetünk végig), melyek száma és nehézsége persze az idő haladtával növekszik. Kötetlen és kötött versenyszályú bajnokságok és kieséses bajnokságok kerülnek megrendezésre – nehézségtől függő díjazással. Néhol bónuszautót is lehet nyerni. Minden évben választható a már említett High Stakes verseny is, amivel párbajt vívhatunk, s az autónk a tét. A nevezés egyetlen feltétele, hogy legalább két autó álljon a garázsunkban.

Az arcade módban belül szintén nagy a választék: választhatunk egyszeri menetet tetszőleges pályán (Single Race), rendőrségi üldözést (Hot Pursuit), kieséses bajnokságot (Knockout), és normál bajnokságot (Tournament).

A Hot Pursuit módot továbbfejlesztették, aminek a legtöbb ismérvé, hogy amennyiben a rendőrnök ál-

lunk, nem kell kérnünk se tüske lerakását, se egy másik járókocsi segítségét: mindent magunknak kell elvégeznünk. Külön van gombja minden műveletnek, s bármikor átvehetjük bármelyik járókocsi irányítását – tulajdonképpen egy csapatot kell győzelemre vinnünk. Ráadásul három különböző módon lehetünk kiváló zsaru, avagy a legjobban keresett bűnöző. A klasszikus beállításnál minden olyan, mint az már az első részben is volt. Két civil verseny egymással több körön keresztül, a zsaruk pedig megpróbálják őket fölön csípni.

Hamar rájöhettünk, hogy rendőrből lenni sokkal nehezebb! Olyan kvótát kell teljesítenünk, ami igencsak kimerítő feladat. Ha például két körre állítjuk a versenyt, mindket versenyzőt háromszor kell leszertanunk ahhoz, hogy végzetlenülathassuk őket. Ha a valamelyikük célba ér, azzal a

senyző indul, ám a Classic-kal ellentétben nem az az elsődleges szempont, hogy minél több büntető cédulát osztogassanak ki a rendőrök, hanem hogy hátráltassák a jómadarakat, nehogy időben célba érjenek. Az idő tehát a kulcsszó: minél többet pacakznak a versenyzőkkel, annál kevesebb idejük marad beérni.

A Hot Pursuit módban van némi gyér civil forgalom is – szóval ne csodálkozzunk, ha felkenődünk egy busz elejére. A program aranyjelvényekkel, illetve kormányokkal szimbolizálja a győzelmeinket, melyekért aztán bónuszautókat kapunk. Azt egyébként nem tudom, miért nem csináltak egy afféle kaland módot is, mint amilyen PlayStationön volt. Persze ott elég egyszerű egy-egy bűnözőt határidőre elkapni, de legalább jól nézett ki, ahogy a rendőr mindig más szituációból eredt a gyanúsított nyomába.

...és a vég...

Nem akarok bizonyos hivatású olvasóink felkébe garolni, úgyhogy hangsúlyozom: amit most mondani akarok az a játékban tapasztalható mesterséges intelligenciára értendő. Szóval a fenti alcímbe említett szakállas vicc értelmében a alapfokú jelzőt valóban a rendőri érdeklődik ki – és ezt főként akkor fogjuk tapasztalni, ha jómagunk is közéjük állunk be. Képezzetek el a következő helyzetet: tudom, hogy a "gyanúsított" előtt járok, ezért keresek egy szorításokat kirakok egy tüskét, majd baloldalt megállítok elzárom az utat. Most már csak annyi a dolgom, hogy kimezek oldalra, és várom, mi történik. Hamarosan fel is bukkan az emberem, a nyomában három kollega lohol. Ahogy az a nagykönyvben meg van írva: a szemfüles bűnöző – mintha csak egy tú fokán hajtana keresztül – a tüske mellett még talál egy kis rést, majd jön a három nagy tudású szak- társ, s természetesen mindegyikük telibe kapja

PÁLYÁK

Nem szíttam még a helyszínekről. A Celtic Ruins pályán kelta romok között, poros utakon hajthatunk. A Landsrasse – amint az már a név hangzásából is kiderül – német tájra kalauzol minket – futólag áthaladunk egy kisvárosra is. A Dolphin Cove egy gyönyörű tengerparti pálya, világító toronnyal, sűrű erdővel. A Kindi Park Kanadában található, s az érdekessége, hogy az út mentén kanyargó sínpáron néha egy gőzös pöfög. A Route Adoné ut legiellenzőbb része egy francia falun vezet át – a szűk utca az egész pálya legkényesebb része. A Durham Road ezzel ellentétben egy többsávos autópálya, bár a felüljárók pillérei azért könnyen megfoghatják a túl gyors játékost, szóval egyáltalán nem könnyű helyszín. A Snowy Ridge az elmaradhatatlan havas pálya: néhol lavinaveszély is

Érdekes. A Szilárd meleg, napos időt mondott, amely fogalomba egy kis eső beletér – de zivatar villámokkal már kevésbé!



van, de szerencsére ott mindig alagútba húzódnak. A fentiekben kívül még három versenypálya létezik, melyeken ugyan a táj nem olyan változatos, viszont népes közönség, illetve annak morajlása fokozza a hangulatot. Majdnem elfelejtettem megemlíteni a PC-verzió újabb nagy előnyét: a Career módban idővel a régi NFS3 pályák is sorra kerülnek!

Az autókkal egyetemben a helyszínek is sokkalta látványosabbak. A különbséget főként akkor vehetjük észre, amikor visszalátogatunk a régebbi pályákra. Az új pályákon sósincs például olyan, hogy csak egy egyszerű színtámenet van a magasban: az égbolton mindig felhők úsznak át, az éjszakai futamoknál pedig valószínűleg milliányi csillagot számolhat meg az, aki nem rest számolni őket. Természetesen most sem hagyták ki az időjárás-faktort. Mostoha esőzéstől egészen megváltozik a táj: csiszlik az út, s dörgések, villámok adják meg a vihar atmoszféráját.

Az éjszakai monetek kapcsán meglát megemlíteném a valóságban sérüléseket. Van ugyanis olyan helyszín, ahol az utcai világítás nem fed le teljesen a pályát, s ezért a fényszórók teljes hiánya feletlen kellemetlen. A fosztorezszakói útburkolati jelek nélkül a teljes sötétség nagyon zavaró tud lenni – még az is jobb, ha "félszeműek" vagyunk. A lámpák viszont nagyon törekenyek. Az egyszerű közlekedési táblák – amilyeneket nappal csak a hecc kedvéért is kidöntünk – halálos veszélyt jelentenek a fényszórókra! Egyébként az is jópofa, hogy a deformálódott kocsinál megessik, hogy a még megmaradt világításunkkal az útpadkát fogjuk fénybe borítani. Mondjuk ha éppen a rendőrök elől menekülünk, ők "megoldják" a problémát: ha nyomunkat veszítik, egy reflektorozó helikoptert küldenek utánunk.



Teljes a diszkvilágítás a titokzatos V.Z. névre hallgató gyorshajtó körül. A bal oldali bükkenő még hagyján, a helikopter elől azért már nehezebb lesz megugrani

WANTED!

Az NFS4-ről összefoglalásképpen el lehet mondani: majdnem mindent továbbfejlesztettek – valahogy így kell tartani a színvonalat. Füstölő kémények a háztetőkön s egyéb apró jelek bizonyítják a kifinomult művészi munkát, ijedten ránk villantó civil járművek tanúskodnak az átgondolt programozásról, az

Hopp! Szemfüles Szilárd törzsőrmester megint megelőzött az ámokfutó leféléseben



rendőri erők vallottak kudarcot. A Getaway üzemmód hasonlít némileg a valóságra: mintha csak egy szökőtt bűnöző elfogása zajlana. Két lehetőség van: vagy megfogják a gyanúsítottat a meghatározott időn belül, vagy elmenekül. Üldözőnek és üldözöttnek egyaránt csak egy sansza van. Végül a harmadik módnál, a Time Trapnál megint csak két ver-

az autóm... De az üldözések közepette is szörnyen idegesítő a munkatársaink túlzott rámenőssége: hiába vagyok egy sokkal gyorsabb járókocsival, nem engednek el, majdhogynem rivalizálnak velem. Pedig egyedül szinte sosem fognak el senkit, az eredményes munka érdekében át kell vennünk az ő irányításukat is.

eredeti techno zenék pedig mutatják, hogy nem sajnálták a pénzt a minőségre. A Need for Speed Imáron negyedik epizódja egyszerűen szebb és élvezetesebb, mint a korábbi – amúgy már önmagában is kitűnő – rész. Sőt így, hogy a régi pályák is megvannak, tulajdonképpen tartalmazza is azt.

V.Z.

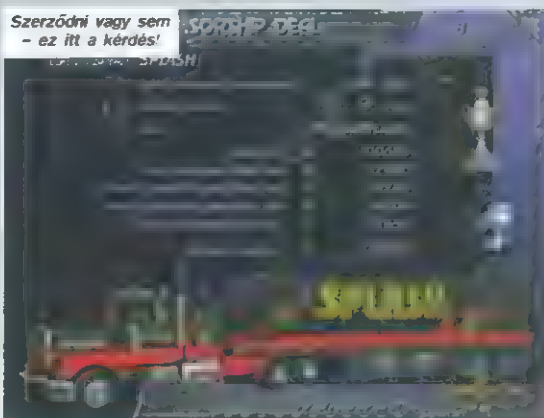
Need for Speed - Road Challenge	
FEJLESZTÉSEK	Electronic Arts
KAPD	Electronic Arts
WEBSITE	www.nfs.com
TRAILER	www.nfs.com
Kétyere	
Minimum:	P166, 16MB RAM
Ajánlott:	P-266, 32MB RAM
3D-gyorsító:	3Dfx, 3D0
Multiplayer: soros, modem LAN, Internet	
Külső szövegek	
Letöltés	www.nfs.com
Letöltés	www.nfs.com
Letöltés	www.nfs.com
Letöltés	www.nfs.com
Summa summarum	
Az EA-nak sikerült felmutatni önmagát: meghalt a király, eljött a király!	
Végítélet	
96%	

Elméletileg nincs abban semmi rossz, ha egy játék megalkotásánál a végjátékszámot a maximumra akarják kiterjeszteni. Kiváltképp dicsőreates ez, ha egy autóversenyről van szó, hiszen ebben a népszerű műfajban egyre-másra jelennek meg a könnyen emészthető, majd hamar elfelejtethető darabok. A Breakneck esetében azonban úgy érzem, ez az igyekezet valahogy visszafelé sült el. Úgy is mondhatnánk, hogy a sílánsághoz vezető út jószándékkal volt kiköveztve. Miközben a készítők egészen sajátos módokat találtak ki a futamok rendszerezéséhez, s a játékot mint menedzsert is be kívánták vonni a szervezésbe, végül is elsikkadt a lényeg: az autóvezetés élménye.

MINT RÉGEN, A JÁTÉKTEREMBEN

A játékot kétféleképpen, Standard és Arcade módban lehet játszani. Ha minél hamarabb a volán mögé akarunk ülni, az utóbbit kell választanunk. Az Arcade mód menüjében teljesen szokványos dolgokat találunk, úgy mint egyszeri futam tetszőlegesen választott pályán, 3-24 versenyből álló játéktérmi mód, időmérő versenyek a legjobb körért vagy a legjobb versenytávért, s végül van multiplayer mód is a hálózati játékhöz. Az Arcade verzióban nem kell szüszmötölni semmivel: kiválasztjuk a versenymódot, majd kiválasztjuk a kocsit és már mehetünk is.

Szerződni vagy sem
- ez itt a kérdés!



A konkurencia elég morcos.
A Shootoutban kicsit el is
fáradtam tőlük



kat terveztek. Többnyire kétsávos utakon kéne előzetnünk az ellenfeleket, de olyan utakon, ahol az útpadkán közvetlenül mindjárt fák nőnek, vagy éppen szikladaraboknak ütközhet az óvatlan játékos. Hibázni pedig nem lehet, mert amúgy sem kis teljesítményünkbe kerül tartani az iramot. Ha borulunk vagy karambolozunk, már csak arra számíthatunk, hogy néha a többiek is hibáznak.

Hogy végül is nem teljesen játszhatatlan a játék az egyrészt annak köszönhető, hogy kikapcsolhatjuk a fakkal való ütközést (mikor is simán áthajthatunk rajtuk), másrészt pedig a mitfáreként

szolgáló jelzések segítenek sokat. A képernyő letejen felvillanó nyilak nem csak hogy előre megadják a várható kanyar irányát és intenzitását, de még azt is mutatják, hogy az aktuális sebességünkkel mekkora esélyünk van bevenni őket. Ha a nyíl piros, melegen ajánlott lassítani: ha ezt megtettük, láthatjuk, hogy a jelzés kezd átszíneződni sárgába. Sárgánál még kockázatosan ugyan, de át lehet jutni a veszélyes szakaszra, ám ha biztonságosan akarunk autózni, csakis a zöld nyilakkal vesszük be a kanyarokat.

TÚLSZERVEZETTSÉG

A helyszínek tehát bár létező országokban lettek elhelyezve, igencsak meseszerűek, és a fantázia néven szereplő autók teljesítményéről is hasonlókat mondhatók el - noha a külsejüket tekintve szemlátomást valódi márkákat másoltak le. Több mint 40 járgány szerepel: vannak sportkocsik, veteránautók, kis autók, monster truckok, van egy Formula 1-es gép, egy kamion, és egy gokart, továbbá még felfegyverzett autók is akadnak.

Hogy ilyen sok típus közül válogathatunk, az a másik üzemmóddal, a Standard móddal van összefüggésben. A Standard módban egészen sajátos módon szervezhetjük meg az egyes idényeket. Amikor elsőként fogtam neki egy szezonnak, elég nehezen akadtam rá a verseny indítására, mert bizony sok mindent meg kell tenni még a rajt előtt... Meg amúgy eléggé meg is van kavarva a

Ágyúgolyó futam

Nos, az egyszeri verseny indítása után nagyjából úgy érezhetjük, mintha visszatértünk volna a korai '90-es évek kezdetleges szimulációhoz. Csakúgy, mint a hajdani Outrun játékokban, különböző országokba tehetünk autós kirándulást, mely pályákon teljesen jellegzetes tájak fogadnak minket. Egyiptomban piramisok lábánál haladunk, Arizonában westernfilmekbe illő kisvárosokban csapjuk fel a port, s a többi nyolc helyszínnél is a helyi vezetességek bukkannak fel. Noha természetesen 3D-s a terep kidolgozása, s a program használja a 3D-s kártyákat, mégis olyan ősi atmoszféra lengi a versenyt körül: a kevés színnel "megfestett" környezetben ugyanolyan irreális gyorsasággal suhannak el a 3D-s objektumok, mint a néhai sprite-ok. Semmi nyoma, hogy a program beartatná a valós világ fizikai törvényeit: a kanyarvétel sikere mindössze azon múlik, hogy időben lenyomjuk-e a bal vagy a jobb irányt. Csupán egyre kell ügyelni: hogy a sebességet ne adagoljuk túl. Ha kiegészítünk egy kanyart, hát elég furcsa élményben lehet részünk - ahogy borul a kocsi, vagy ahogy épp nekicsapódik valaminek. Elképesztően idegesítő, amikor mondjuk egy körkorlát oszlopának ütközünk, mire úgy odaragadunk, mintha csak légyapírnak mentünk volna. S nem elég, hogy nem pattanunk le, utána még az is bosszantó, hogy manuálisan kell rúkverche kapcsolni, majd vissza egyesbe. Van ugyan (opcionálisan bekapcsolható) automata hátrame-net, ám az még rosszabb: alig akarja bevenni a sebességet az autó - úgy tűnik, a kódolásnál lehet hiba. Egy szó mint száz: nem érdemes a tolatást használni, egyszerűbb, ha az R billentyűvel visszarakatjuk magunkat a pályára. Az is a régi időket idézi, hogy ezekhez a felgyorsított ritmusú versenyekhez rettentően szűk pályá-



Foxhunt. A csuka fogta róka klasszikus esete



Van egy kerékcserém és törölje le a szélvédőt is, legyen szíves!



menürendszer, szóval nem árt a játék kommentátora, Eddie tanácsaira odafigyelni, aki folyamatosan közbeszól néhány animáció (illetve info-ablak) formájában. Eleinte sokat segít, bár később kissé idegesítővé válik a bűrája. Ha nem akarjuk az elbaltázott futamaink után a hülye megjegyzéseit hallgatni, jobb ha kikapcsoljuk őt. Nos, amikor a Championsip Game-et elindítjuk, először is több időtlen pofa közül szereplőt kell választanunk (aminek gyakorlati jelentősége nincs), s megadhatjuk, hogy milyen versenyszályban kívánunk bajnokok lenni. A Premium Classban sportkocsik versenyeznek, a Classicnál veteránautók, a Bon-sai Racernél pedig olcsó kis autók. Ha ezek mindegyikén belül mind a négy ligában (nehézségi szinten) bajnokok leszünk, akkor válunk a Versenyszályok Bajnokává. Indulásnál legalább az egyik versenyszályba be kell neveznünk.

tálásra vonatkozik. Elsőnek a kocsik vásárlásánál vesszük hasznát. Beállíthatjuk, hogy mely versenyszályból lehessen válogatni, vagy hogy ne csorgassuk feleslegesen a nyálunkat, azt is megtehetjük, hogy csak azok között lapozgatunk, melyekre elég a pénzünk. A kocsivásárlás után éves tervet kell készítenünk: ez az első pont a jobb oldali panelen (mely panel a bal oldalival ellentétben állandó). A tervezésnél egy "naptár" jelenik meg, melyen kiválaszthatjuk, melyik héten milyen versenyre akarunk benevezni. Ez tulajdonképpen a

Hajóvonták találkozási pont. Vagy legalábbis nem igazán javasolt



játék legérdekesebb része: a karrierünk építgetése során nem egyszerűen csak végig kell mennünk a bajnoki futamokon, hanem a pilótánkat év közben egyéb versenyekre is benevezhetjük. Vannak speciális kupák speciális járgányokkal, avagy olyan játékmódok, ahol a szabályok elég egyediek. A Fox Huntingnál rókaüldözést játszhatunk: egy versenyző menekül, a többi pedig üldözi. A préda némi előnyt kap, s akkor veszít, ha az egyik üldözőnek több mint 30 másodpercig sikerül eléje kerülnie. Ugyanezt játszhatjuk Shoot Out módban is, ami annyit jelent, hogy a résztvevők fegyvereket is használhatnak. A préda olajfoltokat engedhet ki, az üldözők pedig géppuskával vadászhat-

nak. Vannak továbbá Deathmatch futamok is: ezen szintén a fegyverek a főszerep, de mindenki mindenki ellen nyomja az ipart.

A játékmódok kipróbálására egyébként a "Just for fun race" az ideális: ezt még azelőtt indíthatjuk, hogy egyáltalán nekezdzenek az idénynek. Az idényen belül már csak egy módon lehet gyakorolni: a jobb oldali panel Training pontjával. De térjünk vissza még egy kicsit a naptárhoz. Szóval a kívánt versenyeket gombostűkkel jelölhetjük meg, s miután legalább egy tő be van szúrva, a jobb oldali panel alján találjuk a következő verseny indítása (Next Race) parancsot.

A versenyek kijelölésénél előfordulhat, hogy szívesen indulnánk valamelyiken, de mégsem tudjuk megjelölni. A szürke betűk azt jelzik, hogy vagy nincs olyan osztályú járműnk, amit benevezhetnénk (például nincs páncélozott autók fegyveres játékhoz), vagy nincs elég pénzünk, hogy áthurcoljunk az adott országba – mert hát az utazásért szintén fizetni

kell. A kijelölést egy kissé felgyorsíthatjuk a bal oldali panel segítségével. Ebben a menüben a panel tetején azt állíthatjuk be, hogy hány hétre tervezünk automatikusan. Alatta különböző kategóriákat pipálhatunk ki, s nevezhetjük be vagy törölthetjük a pilótánkat a kijelölt időszakon belül valamennyi olyan versenyre. A piros kapcsolóval válthatunk a visszahívás (Withdraw) és a beléptetés (Enter) között. Tervezhetünk továbbá extra futamokat is automatikusan, s ha nagyon lusták vagyunk, az egész tervezést ráhagyhatjuk Eddie-re.

Az eddig leírtak alapján most már bátran nekiláthatunk egy versenynek, de azért a jobb oldali panel még tartalmaz néhány fontos lehetőséget!

Visszaléphetünk az "autópiachoz" új autókat venni vagy bérelni (shootout esetén). Elérhetjük a tuningműhelyt, illetve az autó finombeállításaihoz szükséges szerelőműhelyt (itt állíthatjuk össze a fegyverezsünket is). Időnként a karbantartó részleget is kénytelenek vagyunk meglátogatni. Ha nagyon leégtünk, el is adhatunk autókat. Talán az sem mellékes, hogy a versenysorozatokat eredményeiket követni tudjuk, sőt statisztikákat tanulmányozhatunk, és a szponzorálásról is kérhetünk infót. A panel közepén folyamatosan az aktuális anyagi helyzetünk van kiírva, melynek kialakulását az alatta lévő kapcsolóval pontról pont-ra nyomkövethetjük. A maradék opciókkal – csak hogy teljes legyen a leltár – a mezőny összetételét vizsgálhatjuk át, a visszajátszásokat nézhetjük meg (kivághatunk részleteket, elmenthetjük őket), a játék általános opcióihoz léphetünk, visszakérülhetünk a játékbeállításokhoz, s végül egyedi neveket adhatunk az autókhoz. Ez utóbbit nyilván azért találták ki, hogy ne kelljen licenccigóért pénzt kiadni: így aki mondjuk a Dodge Viper-t az eredeti néven akarja látni, hát nyugodtan átnevezheti.

AZ ÉRTÉKELES

Befejezésül elmondanám, hogy nekem miért nem tetszett a Breakneck. Először is nem tetszett, hogy folyamatosan kifogyott az egyik német pálya – pedig kész verziót teszteltem. Aztán nem tetszett, hogy bár a grafika nem rossz (főként az autók szépek), olyan csúnya effektek éktelenítik el az élményt, mint hogy éjszaka a fénycsóva a fényesrörök helyett a kocsik belsejéből indul ki, vagy hogy az autóról lekérhető demóképsoroknál a nagyobb járművekhez nem igazodik a nézet (ergo átfutad a kamera a kasztoln). A változó időjárás is nagyon igénytelen: pusztán rárajzolják az esőcseppeket a meglévő tájra és kösz. Még a madárcsiripelés sem szünetel, ami elég meglepő szakadó esőben. Pedig egyébként a háttérzajok nagyon jók – mint minden mellékes körülményre, erre is sok gondot fordítottak. Tény, hogy sokat adtak a részletekre, s az idények szervezésénél tényleg minden szempontot figyelembe vettek (talán túl is bonyolították), de én valahogy jobban örültem volna, ha az irányíthatóságra és a kocsik viselkedésére legalább akkora hangsúlyt fektetnek. Lehet, hogy egyesek még preferálják a régi-módi játéktérmi stílust, de úgy érzem, hogy aki nem igényli az élethű autókat, az nem igényli az élethű menedzserkedést sem – szóval a Standard móddal mindenképpen luftot rúgtak az alkotók.

V.Z.

Ezek után szponzort kell keresnünk. Itt látszik, hogy mennyire ostoba részletekre is gondot fordítottak: még arról is kérhetünk egy rövid animációt, hogy az adott cég mivel foglalkozik. A legfontosabb azonban a felkínált szerződés szövege, amit a cégjelzéses kamionok fölött olvashatunk. Az első két paragrafusban azt a kikötést olvashatjuk, hogy legalább milyen eredménnyel kell végez-nünk a bajnokságban, és hogy mennyi helyezést

Ezt a képet a múltkor kifejtettük a Monster Truck Madness ismertetőből



kell minimálisan elérnünk. Ezek alatt a díjazásunkról kaphatunk infót: mennyi pénzt zsebelünk be egy-egy meghatározott helyezésért, illetve hogy mennyit kapunk majd akkor, ha végül teljesítjük a szerződés első két pontját. A megkötött teljesítmény természetesen összefüggésben van a javadalmazásunkkal. A szerződés aláírása után már nem sorban következnek a menük, hanem össze-vissza lépkedhetünk. Ekkortól aktíválódnak a játék oldalról begördülő paneljei: ezek közül a bal oldali mindig az aktuális témán belüli szelek-

Breakneck

FLAUNT - SYRAC

KARAO THO

WEBSITE: www.breakneck.com

REGELÉS: ingyenes

Ketjere

Minimum: P166, 24MB RAM

Ajánlott: P233, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Roller

Átványosság: 30

Szélesség: 30

Hossz: 30

Súly: 30

Summa summarum

Nem valami nagy autoverseny, de egy

biztos: elter a jelenleg uralkodó trendeköl

végítélet

76%

A hogy azt már megszöktük, a Forma 1 évről évre nagy versengéseknek a színtere. Nem csak az aszfalt, de a pályán kívül is folyik a harc: ringbe szállnak az autógyárak, hogy melyikük tudja a legerősebb motort biztosítani, s vetélkednek még maguk a pályák is, hiszen egy verseny megrendezésének a joga nagy megtiszteltetés. Egy jó ideje már a játékkia-dók is beszálltak ebbe a cirkuszba, hiszen a "hivatalos" titulus fél sikernek számít egy Forma 1-szimulációnál. A kialakult versengésből tavaly az Eidos került ki győztesen. Hogy mi, játékosok mit nyertünk ezzel, az már más lapra tartozik...

sak lehetünk: a 16 eredeti pálya mind benne van a játékban, és a 22 versenyző (Villeneuve-öt kivéve, aki nem adta el a nevét az FIA-nak) név szerint szerepel. Igazi pályák, igazi versenyzők, azaz látszólag minden nagyon hivatalos. Azonban hiába hangztatják annyira ezt a jelzőt, a játék stílusát tekintve mégsem annyira szimuláció, hanem inkább egy arcade verseny. Még ha elhagyunk minden segítő opciót is, és a körülményeket a legvalóságosabbra kapcsoljuk, akkor sem olyan nehéz elvezetni az autót, és a többiek sem tűnnek szuper intelligensnek.

den csapatnál ugyanolyanok lesznek az esélyeink, mint anno '96-ban az adott időponthoz. Ha gyengébb istállót választunk, dupla olyan jól kell vezetnünk, hogy az éle kerüljünk. A realisztikus módozaton kívül öt különböző minőséget, illetve véletlenszerű teljesítményt választhatunk: ezeknél a módoknál minden egyes csapat a választott kategóriába lesz besorolva. A már említett szokványosnak mondható paraméterek pedig a következők: nehézségi szint (ami főként a maximális sebességre van hatással), üzemanyag/gumi-elhasználódás (ami ha relatív, akkor a verseny hosszától függ), játéktérmi vagy szimulációs viselkedés (s ez nem csak a saját autónkra értelődik, hanem az ellenfelek magatartására is), a résztvevő kocsik száma (ez minimálisan három), és végül az időjárás, ami ha véletlenszerű (Random), akkor még verseny közben is elerodhat az eső, mely kö-

lyat. A helikopter frankón körbevisz minket, közben pedig egy idegenvezető ad instrukciókat, illetve mond el érdekeségeket a látottakhoz kapcsolódóan. Ha megvált a "légi bemutató", mehetünk gyakorolni (Free Practice), s privárvésszerűen körözhetünk az aktuális pályán. Utána jön az időmérő edzés, ahol végre elődől a pole pozíció. Végül a bemelegítés (Warm-up) után máris nekifutunk a teljes mezőny (Race). Ha egyébként kiesték vagyunk az időmérő futamokból, rajtjólindulni, sőt a versenynek foghatunk: az esetben véletlenszerűen kapjuk a rajtpozíciókat – igen jótékony újítás a készítők részéről, hogy nem automatikusan az utolsó hely a miénk.

A kezdőknek ajánlom figyelmükbe a Driving Aids

A monacói 20. helyezés előnye, hogy senki sem zavar a pályán



A főmenüben a szokásos módok közül válogathatunk: gyors menet egy szabadon választott pályán letszóleges hosszúsággal (Quick Race), egyszerű menet, ami egyetlen nagydíj teljes mé-

Mint amikor egy gyengébb pilóta egy bivaly autóval hagyja ott a nagy ászokat: kicsit ez volt az érzésem az Eidos fent említett győzelmével. Szemléltetést nem a tehetség, hanem a megfelelő anyagi háttér döntött. Mert ugye minden évben egyre több F1-játék jelenik meg, úgyhogy valami maradandó megalkotásához nem kevés tehetség kell – sokkal egyszerűbb megvásárolni azt a bizonyos

Atmoszféra trükkje



"official" címkét. En tudom, hogy nem hálás feladat a Forma 1 X-edik megjelentetése, hiszen a hivatalos pályák évek óta nem sokat változnak, mégis minden évben valami többet kell – vagy legalábbis kéne – nyújtani a sportág rajongóinak. Még élethűbb grafikával kidolgozást, még kifinomultabb intelligenciával rendelkező gépi játékosokat: efféle árnyalatnyi különbségekre gondolok. Az ez évi hivatalos F1-játékról viszont semmi-féle rendkívül nem lehet elmondani. Szintelen grafika, elnagyolt pályakidolgozás, szokványos opciók – s ezzel össze is foglaltam a lényegét. De maradunk egyelőre csak a tény-szerű adatoknál, szóval amiben bizto-

sektől a versenyig (Single Race), és hajnakság, ami egy teljes körű verseny.

A hajnakság választása után új szponzorhoz kerülhetünk, folytathatunk egy már megkezdett, vagy akár a regén lefotottak eredményeit tanulmányozhatjuk. További játékmód még a gyakorlás (Practice), és persze van multiplayer játék is.

A főmenü második pontjával, a Grand Prix opcióval a nagydíjak, azaz a pályák közül válogathatunk: hajnakságnál a custom opcióval egyéni összeállítású idényt kreálhatunk, hasonlóképpen természetesen megválasztható körszámmal. Persze ha mindent hivatalosra rakunk, akkor minden úgy következik majd, mint ahogy az a '96-as évben történt.

A Parameters menüpontnál a környezet paramétereit kaptak helyet. Itt sem találunk semmi szokatlan dolgot, leszámítva talán a "Category" címszót. Köztudott, hogy az istállóknak is vannak jobb és rosszabb napjaik: a "kategóriák" opció ezt próbálja szimulálni. Ha realisztikusra állítjuk, akkor min-

imum persze megnöveli a boksztoropót.

A főmenü maradék két pontjával kiegészíthetjük saját játékosokat (Player), s választhatunk nekik istállót (Team). Ha de lépünk tovább, a futamok menüjéhez itt a készítők büszkesége leledzik az első helyen: a Helicopter opcióval madártávlatból tanulmányozhatjuk a pá-

lyát. A helikopter ugyanis ha a pályán száguldos, az autókra való nézés, tékraségítés, kormányzás-segítség (digitális irányítás esetén ez nélkülözhetetlen), az optimális sebességfokozat jelzése, sörülések mellőzése, és végül az autó visszahelyezése baleset esetén.

Amikor megkezdjük már egy fu-

Helikopter a Hungaroring felett



OFFICIAL
FORMULA 1
RACING

FORMA 1 HANYATLÁS

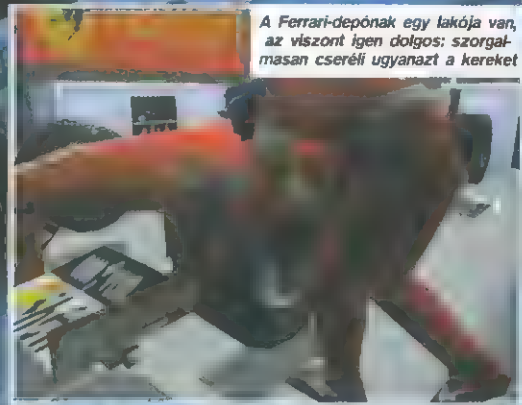
megjelenik a Results screen ismét a garázsba lépve az eredményeket nézhetjük át. Aktiválódik továbbá a Next GP is, melyet a következő nagydíjhoz ugorhatunk.

A garázsba egyébként minden futam előtt benézhetünk – és érdemes is benézni! A falon lévő monitoron megtekinthetünk róla, hogy a pálya egyes szakaszain mik az ajánlott sebességek.

biaknak megfelelően kell kiválasztani a kocsira kell mutatni, de mellesleg több más műszaki módosítást is itt tehetünk meg). Kétféle, az aszfaltot láthatunk egy újabb képernyőt: ezen a kvalifikációs eredmények vannak felsorolva, illetve a bemelegítési időzónák. Végül van még egy képernyő a kocsit mellett is: ezzel az ajánlott stratégiát tanulmányozhatjuk.

mert azt el kell ismerni, hogy a software rendeleés szép simán fut. Ez azonban sorány vigasztalás számára, akik megvették a Vee-duc3-ukat, mivel ugyanolyan színvonalat kapnak, mint 2 évvel ezelőtt. Hiába van több mint 20 választható kameranézet, és egyszer sincs szemlélővénység, amiben gyönyörködhetnénk az éppen beárványkoltatott még úgy ahogy, de a kocsit a sérüléseik igen kevés. Mindig a menetrend a következő: az útközésektől először tesszük az előző szarv, majd elterdül az egyik kerek,

A Ferrari-depónak egy lakója van, az viszont igen dolgos: szorgalmasan cseréli ugyanazt a kereket



A konkurenciához képest árványkoltatott elterések tehát vannak, csak hogy azok a pályán történnek: nem esne nehezre még néhány további hiányosságot felsorolni egy a külső "mázul", mint a belső tartalmat tekintve. Igaz, hogy

LA 1



...a pályára számíthatunk, s a tájékoztatást kapunk még a pálya minőségéről is (érdeesség és tapadás). Ez utób-

nyozhatjuk, azaz hogy hanyadik körben érdemes kijáratni a kocsit.

A pálya lerövidítése rendszerint egy gyászásztól eredményez...



...a gyászidőszakot pedig a depóban tölti a szomorú versenyző



Ezt a sok állatot: mindegyik rossz irányba halad! Nyilván a közönség "látványától" kergülhetek meg

ami így sűrűlni és füstálni kezd, s végül kipukkad, mint egy léggömb. Az apró részletekre egyáltalán nem adtak. Például amikor a fenti "dortdefekt" esetén a boksza kiállunk – miután a műhely képernyőjén megadtuk, milyen gumikat akarunk feltenni – az animációkban egy teljesen új ábrarészt szerelelnak. A bevezetőben pontosan ezekre az apró hiányosságokra céloztam: más F1-játékokban klasszul füstölnek a gumik feltételnek a főtárcsák, amik ezúttal mind hiányoznak – vagy legalábbis spartán egyszerű effektusokkal oldották meg őket. A pályákkal pedig meg rosszabb a helyzet. A nézőket mindenütt csak a versenyzők színebolizálják, még a városi pályán sincs a látványt megőrző egyetlen magányos lámpa. A grafikusok sem sokat törődtek az eredeti helyszínekkel. Nem emlékszem például olyasmire, hogy a hangszórókat egy áthelyeztetlen esztendő óta. De Monaco is elég furcsa kőzet. Több az a fejlesztői hüszkeségét, a helikopteres "városnézést" választjuk. Láthatjuk, mennyire egyszerűek az épületek, s hogy a színek mögött hátsz méterre már nincs semmi. Ráadásul nem csak esztétikai hiányosságok a pályák: nincsenek például gumityomok sem! Az aszfaltot kopottatott gumiréteg pedig tudvalevő, hogy a versenyzők által választott ideális nyomvonalat mutatja.

látványt jelentéktelen apróságokról van szó, és ezért azt nem mondanám, hogy förtelmesen rossz ez az idei Formula 1, de amikor már volt sokkal jobb, akkor a műfajban akkor miért kéne megelégednünk a kevesebb?

Official Formula 1 Racing

FILE: SZTO, LA 1000
KALCO: Eidos
WWW: www.eidos-interactive.com
TEL: 01-4612555

Köszönet

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, Modem, LAN

Külső hivatkozások

Carvany: Játékos
Szavaztatás
Zene: Bóna

Summa summarum

Távolról sem a legjobb F1-szimuláció – s ezt teljesen hivatalosan állítom

végítélet

70%

A Hasbro, mint a világ egyik legnagyobb - játégyártó cége, rendszerrel kellemesen elszórakoztat bennünket láblás játékaival "megszámítógépesített" változatával, de '97-től kezdve új területet nézett ki magának: elkezdte felvásárolni a Mamcotól és a Konamitól azon pénzdobós automaták licencit, amelyekért a '80-as évek elején űrült meg a világ. Talajdonképpen nem rossz recept: az egyszer már világsikeret aratott, mindenki által jól ismert játékok modernizált és kibővített változatával bárki szívesen eljátszadozik - ha másért nem, hát akkor nosztalgiából. Pac-manektól a Centipede-ig szerezték már mindent. A sorozat nyitó darabja a Frogger volt, aminek a tesztje eddig kimaradt a szórásból - de mivel lassan elkezdnek érkező az új (rég) művek, épp ideje, hogy bepótoljuk ezt a mulasztást.

Köve hiszem, hogy ha valakinek volt egyszer C-64-ese, akkor ne ismerné a Froggert, amelyben egy szegény levelibéka szomorú helyzetébe fogjuk beleélni magunkat. A krescsónak szörnyű nagy problémái vannak: el kell jutnia a barátaihoz, de sajnos az út egy ötsávos autópályán és egy széles folyón keresztül vezet. Az autópályán abszolút nem környezetbarát beállítottságú sofőrök közlekednek: gátírtalanul elcsapkodják az előjük kerülő kétéltűket. Ha az utat szerencsésen keresztül, következnek egy desztináció-

művelet a folyón: az ellentétes irányban úszó fatörzseken és teknőcökre keresztül el kell szökdecselnünk a falpartra, egy olyan borbá, ahol idővel egy béka. A teknőcök néha lemerülnek, és ha ilyenkor a hátukon utazunk, akkor békánk elbúh. (Hogy mitől hullad meg a béka a vízben, az nem világos.) Néha egy törzsön egy kis lila béka is megjelenik - ha ilyenkor a hátukra vesszük, bónuszt kapunk a sikeres célbaérésért. Minden egyes testvéreinkhöz időre kell elérnünk, amelynek függvényében kapjuk a pontszámot. Ha mind az öt békához elugrá-

tsuk, akkor jön a következő pálya, amelyen már nagyobb az útva a forgalom, a folyóban pedig a fatörzsek helyett néha (békacombra) éhes krokodilok látogatják szájukat.

Ez a klasszikus alapjáték, amelyet hét egyéb játékkal bővíthetnek tovább, amelyek már a platformjátékok stílusát idézik. A többi pálya már "teljesen 3D", és a feladataink bővülnek. A másodikik például egy "szigetrendszerten" úszkálunk ide-oda a faronkók, és a krescsónkkal már kajálni is fogunk: a szigeten össze kell gyűjtenünk a legyeket. Ehhez békánk hosszú nyelvét kell használnunk, és innenlőn lehetőség van hatalmas szuperugrási is. A harmadik pályán szintén kajálni fogunk, és hanyatt-homlok menekülni a dühös méhrajok elől, míg a negyedik egy vízilovon ugrabugrálnunk, ahol a kapcsolókra ugorva ide-oda lebegő platformokat indíthatunk útjára. Külön szám, hogy a multiplayer-mánia jegyében itt sem

maradt el a többjátékos üzemmód, amelyben négyfős békeversenyeket rendezhetünk az összegyűjtött terroristák, akaramondani: terroristák. (De terroristák is.)

A játékkal nyilván a gyerekeket célozták meg, de a felnőttek is kellemesen elszórakozhatnak vele. Kicsit nehéz értékelni, mert az alapjáték már annyira régi, mint maguk a személyi számítógépek. Az igazán újdonság, hogy támogat 3D-kártyákat. Mivel még így a hozzáférési idején játszottam Froggerrel utoljára, nem tudom, hogy ezek a zenék az eredetiből származnak-e, mindenesetre két dolog biztos: tökéletesen illenek a vértgázszó atmoszférához; Lagzi Lajcsi esküvel az irigységtől.



Frogger. Egyéb kommentár talán nem szükséges...



Terített asztal Lily szigetén

MASTERMIND

Agykontroll

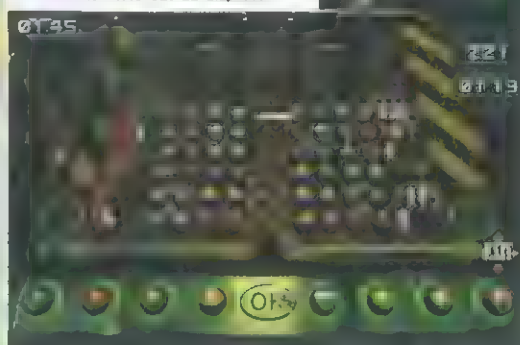
A Mastermindot valószínűleg szintűgy nem kell bemutatni senkinek. Ugyan nincs olyan történelme, mint amondjuk a sakknak, de nem csodálkoznék, ha ennek is több mint ezer évre nyúlna vissza a múltja. Vidám gyermekkoromra biztos, amikor is hatalmas matek és fizikák elűtőit kiválóan alkalmas volt, különösen miután a félméteres fröccsöntött szocialista designt felváltotta a tizcentis kompakt kivitel, lévén a szűrés szemmel közelítő tanár néni elől bármely zuga könnyen elérhető. Az alapjáték roppant egyszerű: adott hat különböző színű (alakú) bábú, amiből az egyik játékos kigondol egy négyes kombinációt, a másiknak pedig ugyancsak négyes kombinációk felvetésével ki kell találnia azt. A felvetésekre a "dugó" játékos válaszol: fehér pálcikákkal jelzi, ha a négyesből valamelyik szín jó, de nincs jó helyen, pirosokkal ha a szín jó, és jó helyen is van. Ha a találgató játékos tíz próbálkozásból nem találja ki a dolgot, akkor veszített. Alapvető kombinatív készséggel rendelkezőknek ez persze csak akkor jelenthet gondot, ha a "válaszó" csal, mert ugye itt is megvannak azok a "metamatikai"

törvényszerűségek, mint mondjuk - a hasonló hatalmas órák eltöltésére szolgáló - amőntában: ha a kezdő (illetve itt a találgató) játékos jól játszik, akkor egyszerűen nem veszhet. Az egyetlen problémát csak az jelentheti, hogy - mivel az engedélyezett - a kitalálható kombinációban egy-egy szín többször is szerepelhet. A játék logikájából adódóan a rutinos "dugók" egyrészt elmennek pezsgőskupaknak, másrészt az egyik színt duplán szerepeltetik.

A számítógépes verzió természetesen itt is kiterjedt, Hasbroék megspékelték néhány új ötlettel. Elsősorban gyerekek kombinatív készségének fejlesztésére szolgál a Junior Jungle, ahol a hat figurát McDonalds-akciókat idéző figurák (elefántka, tigrisecske, vízipaci) helyettesíti, továbbá csak egy hármas kombinációt kell kitalálni. Gyakorlatilag ugyanez a Junior Sci-fi is, csak ott Pirx pilóta kalandjait idéző figurákkal.

Sokkal inkább felnőtteknek készült a Bomb, amelyben adott idő alatt egy négyjegyű számot kell kitalálni, ergo nem hat, hanem tízfélé "színből" találgatunk. Másik verzió a Millennium, amelynek az alapjátékában nyolc figurából játszunk, viszont a Plusban már lehet használni üres pozíciót is. A legjobban természetesen a legbonyolultabb Supreme tetszett, ami a Millennium figuráin alapul, csak a nyolc figura három különböző szintet vehet fel. Mivel a találgatásra történő választás még mindig

"Dugni tudni kell" - ez a szerencsétlen UFO a Millennium Challenge-ben nyilván nem ismerte ezt az alaptételt

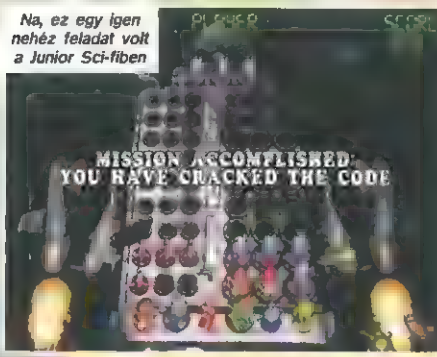


csak négy mezőre korlátozódik, itt bejön egy harmadik válasz is: a piros figura fehér gallérral, ami azt mutatja, hogy vagy a figura jó, de nincs jó helyen, avagy a szín jó, de nem jó a figura és/vagy nincs jó helyen. Az alapvető probléma nyilván az, hogy nem tudjuk, hogy egy ilyen válasz pontosan mire is vonatkozik. (Bouille-algebrával ismerkedőknél melegen ajánlott. Aki nem tudja, hogy mi az a Bouille-algebra, annak csak hidegen.) Természetesen egy ilyen kombinációt csak igen szerencsés esetben lehet tizből kitalálni - amnyi könnyítés azért van, hogy itt hármas találgatási lehetőséget kapunk. Aki életcéjja végülomlásának feltétlenül Lipótmezőt tekint, az esetleg itt is választhat Plus játékot, amikor az egyik kitalálható pozíció üres is lehet. Ha jól számolom, ez 4 a 25-ödik hatványon lehetséges kombinációt jelent, amely viszonylag nagy szám - talán valamelyik A3-as poszterünkön fogjuk látni.

Már-már betegesen vonzódom a logikai játékokhoz, szóval a Mastermindot nagyon bírom. Jó, nyilván sem látványban, sem izgalmakban nem lehet összehasonlítani mondjuk egy Civilizationnel vagy egy Red Alerttel, de hát ebből kábé ezt lehetett kibizni. Azért itt is elég nagy

öröm megidézni a saját rekordjainkat idő, találgatás és negatívumok számának kevesebbé. A hatterben bombázó zenék ugyan nem segíthik igazán a kreatív gondolkodást, de legalább a hangkártya is dolgozik valamit. Két dolog volt, ami nem tetszett. Az első az, hogy a klasszikus játékkal nem tudtam játszani, mert valami titokzatos elvvel nem lehetett felvenni a versenyt a másik, az úgy-mond Al Bombot, Millenniumot és Supreme-t lehet Challenge módban is játszani, amikor is mi szintén kitalálunk egy kombinációt és a gépi ellenfél ellen versenyzünk. Nem tudom, hogy a szerzők sikerélményt akartak-e okozni, vagy egész egyszerűen nem tudnak megírni egy kereső algoritmust, de valami elképesztő, hogy milyen ostoba a gépi ellenfél! Nüjyekkel persze józórúsi játékos nem vagyunk, ez tehát csak multiplayerben ajánlott.

ColVoy



Mastermind

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
KAPDÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro.com
MÉG JELENES: megjelent

Korhatár

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: -
3D-gyorsító: -
Multiplayer: soros, modem, LAN

Külső szimuláció

1. Játék: 10
2. Játék: 10
3. Játék: 10
4. Játék: 10
5. Játék: 10
6. Játék: 10
7. Játék: 10
8. Játék: 10
9. Játék: 10
10. Játék: 10

Summa summarum

Mindenkinek, aki megunta a Windows Alnakeresőjét

végítélet

84%

Nem hiszem, hogy a valódi stratégák ne hallottak volna a Total Anihilation-ról. A megjelenésekor hatalmas sikereket elérő program hozta be a valósidejű stratégiai programok világába a terep magasságának-mélységének valódi megkülönböztetését. A Kingdoms nagyon közeli rokon ennek a saját rajongótáborral és számtalan kiegészítéssel rendelkező programnak, már ami az engine-jét illeti, hiszen történetileg nagyon is távol áll a robot uralta űrkorszaktól.

használt mágia alapjait és ennek köszönhetően épületeit, egységeit tekintve. A négy őselem csap össze egymással a föld, a víz, a levegő és a tűz erőinek parancsoló monarchák kezében. Ebből már kiderül, hogy Darien világa, igazi high-fantasy bolygó. Az élő és nagyon erős mágának köszönhetően a technikai fejlődés valahol a földi középkor táján torpant meg, de néhány titkos találmány azért lapul némelyik monarcha tarস্যában, mint a kormányozható léghajó vagy a puskapor. Azonban mindennek a mágia az alapja: az épületek és egységek is varázslat útján jönnek létre, a gyűjtendő erőforrás pedig nem más, mint tiszta mágia. A történetet végigjátszó játékosnak több mint, negyven küldetés várja, és egy érde-

ben, mégis kiegyensúlyozottak az erőviszonyok.

MEGIDÉZÉS

Itt nem épülnek az épületek, és nem kiképzik az egységeket, hanem megidézi őket a monarcha, avagy papjai, varázslói. A gazdasági vonalat szerencsére nem vették túl bonyolulttá, a nyersanyaggyűjtés kimerül az elszórtan található mana-forrásokra idézett töltőkövek elhelyezésében, onnantól fogva az érkező mana a mi készleteinket gyarapítja. Épületeiből is csak néhány létezik, a különféle egységeket teremtő központok, aktív és passzív védelmi berendezések. Természetesen egyetlen mágiahasználó sem képes mindenféle épületet, lényt megidézni, a minden egység előállítására képes láncolat azonban hamar létrehozható és onnan kezdve már csak a védelmi-támadási előkészületekre lehet koncentrálni. Ami jóval könnyebb feladat, mint a Total Anihilationben, köszönhetően az engine módosításának.

Igen könnyen megadható akár hosszú távra is, de módosításhoz sem kell törölni a beállított listát. A termelés természetesen gyorsítható, ha több azonos funkciójú épületet is emelünk, az épületek létrehozásánál pedig a varázslók működhetnek együtt, de csak azonos kasztba tartozók.

A végletekig történő fegyverkezésnek határt szab az előre meghatározott egység limit, ami az összes lehetséges harci egység maximális száma mellett a kiemelten erősek (pl. sárkányok) számát is meghatározza.

Támadó ármádiának sem rossz ez a csődület, de előbb úgy tűnik, védekeznünk kell

nagyon intelligensen megkülönbözteti, hogy egy szinte egyenesen a célra tartó muskétá-lövedékről, vagy egy hosszú másodpercekig emelkedő, majd ugyanennyi ideig zuhanó katalapultból kilőtt bombáról van szó. A mozgócélok eltalálására igen kicsi az esély az utóbbival, viszont nagyobb a lőtávolsága és igen tisztes a romboló ereje. A lőtávolságnál érzékelhető a program motorjának egy másik nagy fejlesztése: a magasság még kiemeltebb, realisztikusabb szerepet kapott,



Légitámadás folyamatban



Naaa, nem piszkálni a sárkányaimat!

TESTVÉRHÁBORÚ

Darien földjén hosszú évekig honolt a béke, az elvileg halhatatlan bölcs király azonban nyomtalanul eltűnt, gyermekei pedig néhány év kérés után megelégtették a nekik jutó negyed világot és nekilátnak a totális hatalom megszerzésének. A viszonylag egyszerű tűnő kerettörténet, a Cavedog programozói szerint a stratég-

repében akarunk tetszelegni, a küldetések során mind a négy csoport vezetéséből ki kell vennünk a részünket, hála a csavaros kerettörténetnek. Azt pedig nem hiszem, hogy ez a játék kárára lenne, legalább mód nyílik az összes egység írá-



Támadó ármádiának sem rossz ez a csődület, de előbb úgy tűnik, védekeznünk kell

HARC ÉS VARÁZSLAT

A négy oldal mindegyike rendelkezik földi, vízi és légi egységekkel. Mint már mondtam minden oldalon megtaláljuk az azonos erőt képviselő egységeket, a harcolni alig képes szállítóhajóktól, a gyöngye ágyútolételeken át, a roppant strapabíró és durván támadó sárkányokig, de ezek támadási formái nagyon is eltérőek. Ki kell tapasztalni a különféle fegyverek és mágikák működését, mert a program

mint az elődökben. Minél magasabb ponton helyezkedik el egy egység, annál nagyobb az általa belátott terület, és annál nagyobb az általa befolyható távolság is. Közelre viszont megnő a találati pontosság. Az állandó telepítési fegyvereknél például messze a látótávolságukon túlra képesek a dombra, szirtokra idézett egységek tüzelni, ehhez persze kell egy felderítő, vagy más egység, aki lát helyettük. A különféle mágusok és maga a monarcha is nemcsak teremtenek, megidézni képes, de három különböző erősségű támadó varázslattal is fel van szerelve. Ezek közül előre kiválasztható, hogy harc során melyiket alkalmazza, de természetesen kézzel is adhatunk mágikára parancsot. A három varázslat, arányosan hatékonyságával, egyre növekvő mennyiséget emészt fel a varázsló személyi mana készletéből, amely függetlenül attól, hogy hány töltőkövet birtoklunk (hiába csordultig telt a mana tárolónk), csak lassan telmélődik újra. A legkisebb erőjűből, ha nem is sorozatszerűen, de sokat és gyorsan képesek elsűtni, a legerősebb viszont szinte teljesen leapasztja a varázsló tartalékait, és csak hosszabb várakozás után lesz újra bevethető. Természetesen minden oldalon megtalálhatóak azok a mágiahasználó teremtmények is, amelyek

gial játékok között sosem látott fordulatot novellává növi ki magát, ahogy a játékos halad előre a küldetésekben. Az mindesetre biztos, hogy tartogat egy-két meglepetést szövetségekről, árulásokról.

A négy testvér nagyon is külön utakon jár, mind a mentalitását, mind a

nyitásának a némileg eltérő taktikai kitapasztalására. A különféle egységek pedig nagyon gondosan lettek megtervezve, így annak ellenére, hogy nincs két egyforma egység a négy hadsereg-

csak a harcban alkalmazható mágia egy-két fortélyához értenek, ahhoz viszont nagyon.

KÖLCSÍN

Grafikai megvalósításában részben követi csak a TA szokásos kerékvágását a Kingdoms. Maga a játéktér ugyan a megszokott fél-felülnézeti, izometrikus 3D, és maga a táj is előre renderelt, de az egységek megjelenítésért már valós idejű szoftver

BELBECS

A vezérlés igen egyszerű, a szabadon variálható a egérgomb jelentésnek, valamint az éppen mutatott képernyődarabon végezhető tevékenységnek megfelelően megváltozó kurzornak köszönhetően. Az egységek bármilyen tetszőleges csoportba foglaltathatók, és ezeket a csoportokat meg is jegyeztethetjük a géppel, ami után már csak a hozzárendelt számot kell megnyomni az újbóli kiválasztás-

tó parancsok jó része azonban csak billentyűzetről érhető el itt is. A különféle speciális kiválasztások esetében ez nem okoz semmiféle problémát, hiszen a csak közel-harci,

stratégiai játéknál ez is fontos.

Amellett, hogy a küldetések egyre nehezednek a történet végigjátszása során, a Kingdoms kínál még scenáriók leküzdésére is lehetőséget, ahol a játékoson múlik a térkép, az ellenfelek számának kiválasztása is, sőt, a programhoz mellékelik a térképkészítő felületet is. Az elkészült terepeket

Gnómland & Conquer

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

A manát termelő köveinket nem árt egy szerényebb brigáddal biztosítani, mert az ellenség elsődleges célpontjai

render, vagy a játékos választása szerint, a gépben lévő 3D kártya processzora a felelős. Az előre megalkotott környezetnek egy kicsit ellentmond az a tény, hogy az egységek azért igen erős kölcsönhatásban állnak vele (példának élég a félig-át-tetsző vizet említeni). Számos apró eleme, például a fák, már valós időben vannak megrajzolva, ennek köszönhetően reagálnak az eseményekre (közelitálatat felgyújtja, ledönti őket). Zoolomlásra módot ugyan nem sikerült fellelnem, de a teljes ismert térképet egy ablakban mutató térkép nagyon hasznos segítség, különösen akkor, ha állandó felderítéssel dolgozunk, hiszen ekkor nem csak saját egységeink helyzete, de az összes látótávolságban lévő ellenséges egység és épület is megjelenik rajta. A megidézésre képes egységeknél megjelenő ikonos menü és az állandó harci és egyéb funkciókat vezérlő gombsor tetszetős, de ami sokkal fontosabb, jól kezelhető. Éppen ezért meglepő, hogy a szintén nagyon lényeges mentés-töltés lehetőséget csak billentyűzetről érhetjük el.

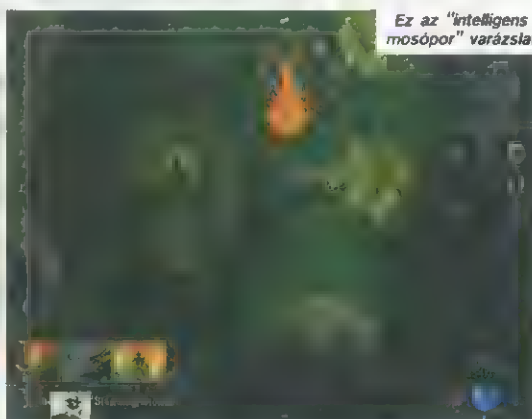
hoz. Maga a program is kínál számos jól használható kiválasztó gyorsgombot (közelharci, távolsági egységek). Az embereinket, szörnyeinket, masinánkat szerencsére nem kell állandó felügyelet alatt tartani, mert bizonyos szinten képesek az önállóságra is, amellett, hogy a jó néhány valós idejű stratégiában már megszokott őrzést és őrző-átvezetést egyetlen ikonon kiválaszthatjuk számukra. Igazán nagy újítás azonban a magatartás bevezetése, mert a Kingdomsban megadhatjuk, hogy védekező vagy támadó magatartás tanúsítson az adott egység, hasonlóan a varázslók által használandó mágia kiválasztásához. A védekező beállítású egységek csak akkor keverednek bele a harcba, ha megtámadják őket, vagy túlságosan közel merészkedik az ellenfél, míg a támadó szándékra kapcsolnak elébe mennek az összecsapásoknak. Az engine pozitív változásairól már nem kevés szó esett, a kiegészíté-

lőtegyveres, vagy az összes, illetve csak a képernyőn láthatókat kiválasztó billentyűk hamar megjegyezhetők, de a mentés-töltés-beállítás hármasknak igazán csálháltak volna a kezelőfelületről egérrel elérhető kapcsolókat is.

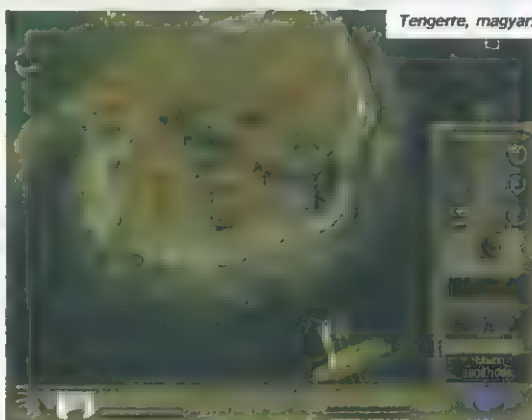
A szavatosság kérdésében érdemes egy kicsit körbenézni, hiszen egy

a hálózati játékban lehet igazán próbára tenni barátainkkal, amire az Internet-en is, akár a Cavedog ingyenes játék szerverén, akár hasonló, de a földrajzi közelség miatt gyorsabb elérésű szerveren. A hangulatot még tovább fokozza, hogy a Cavedog ígéretei szerint a Kingdomshoz is várható újabb és újabb egységek megjelentetése, amit azért szigorúan ellenőrizni fognak, ügyelve a négy oldal egyensúlyának megtartására és arra, hogy ne legyenek végtelenségig specializált, esetleg csak egy scenárióban használható csapatok.

Schuerer



Ez az "intelligens mosópor" varázslat



Tengerre, magyar!

Kingdoms

FEJLESZTO: Cavedog
K. A. D. C.T. Interactive
WEBSITE: www.cavedog.com
TRILÓGUS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külső információk

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/bon

Summa summarum

A maga nemében érdekes egy darab, de nem kimondottan a C&C-megszállottaknak

végítélet

85%

Ha valakik jól ismerik a déjá vu érzést, akkor a real-time stratégiák kedvelői biztosan. Hogy őszinték legyünk, a Command&Conquer óta nem sok változáson ment keresztül e műfaj, leszámítva persze a Battlezone megjelenését, amivel full a 3D-s korszak köszöntött be. Akárhogy is osztunk-szorunk, elég hozzá egy kezünk, hogy összeszámoljuk az összes olyan nagy nevet, ami eltért a már megszokott beidegződésektől, míg a különböző klónoknak se szeri, se száma. A klónok között persze azért akadnak egész jók is: az Acclaim Machines-ét is ezek közé sorolnám. Bár semmi olyan nincs benne, amit korábban nem láthatunk, viszont legalább igyekeztek, hogy a klasszikus RTS játékok zavaró hibáit kiküszöböljék.

A 22. században játszódó kerettörténet – ami már eleve nem túl eredeti – arról szól, hogy néhány robot a saját kezébe veszi a sorsát. Persze nem holmi háztartási robotokra kell gondolni, hanem szuperintelligens hadigépezetekre, melyek önállóan képesek teljes hadmozdulatokat levezetni. Négy ilyen automatizált "hadvezetőt" lőttek ki anno a Földről, melyek mindegyikével – hogy Murphy törvénye érvényesüljön – hamarosan megszakadt a kapcsolat. Az önállósult robotok belső programja azonban tovább működött, s így külön-külön távoli planéták meghódításába

Lehet, hogy ez most már tényleg full (fool/fül/stb.) 3D, de szerintem akkor is elég idétlenül néznek ki ezek a kijelölések



Sikerült egy igen látványos, ámde igen használhatatlan kameranézetet összehoznom

civil gyárat kell építenünk, és ott legyártatnunk legalább egy fuvarozó gépet. A vadiúj robotnak csak meg kell adnunk, honnan lesz a fuvar, és máris elkezd a pénzünk, azaz a BMU-nk gyarapodni.

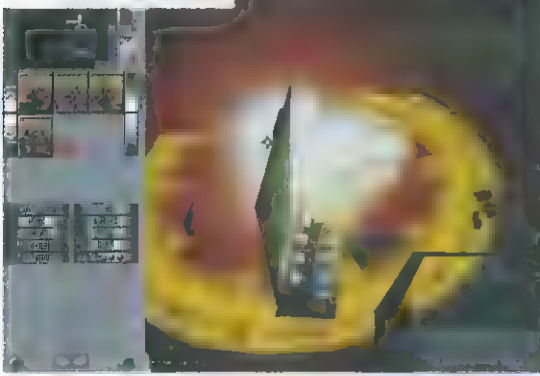
Ekkor végre elkezdhetünk a hadiiparral is foglalkozni. Ismét elővéve a konstruktorrobotokat fegyverekre szakosodott gyárak létesítésébe kezdhetünk, valamint építhetünk radarokat, rakétakilövő állásokat, és ami a lényeg: kutatólaborokat is. Laborból szintén van civil is – ahhoz, hogy fejlettebb munkagépeket is kikísérletezhessünk. A kutatásokhoz kutató robotok kellenek a laborokba, melyeket szintén a gépgyárunkban lehet előállítani. Milyen megfigyelőket, alapíthatunk akár aka-

duk a lestrapált robotjainkat. (Léteznek egyébként gyógyító robotok is.)

Harci robotokból nagyon sokféle van (ugyanis minden egyes típust külön kell kifejleszteni különböző fegyverekhez): izeltlábuakkal kezdjük a gyártást, majd végül a gorilláig jutunk el. Ezek mindegyikéhez három-négyféle fegyver társítható: géppuska, plazmafegyver,

ne kelljen külön-külön keresgelnünk a terepen. Hasonlóan van egy gombja a különböző épületeknek is. Végül még van egy harmadik gomb is, amivel pedig a csapatok között válthatunk. A térkép alatt látható az éppen kiválasztott épület vagy robot, s hogy mit tudunk vele tenni. A robotok esetében nem mindig van szükség a parancsikonokra, hiszen az in-

Na, ez a nyílászáró is megért az Örök Ajtászmézókra

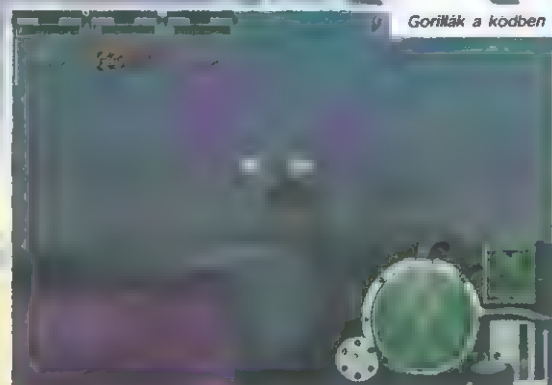


fogtak. A gondok akkor kezdődtek, amikor a hódítók egyszer csak egymással akadtak össze...

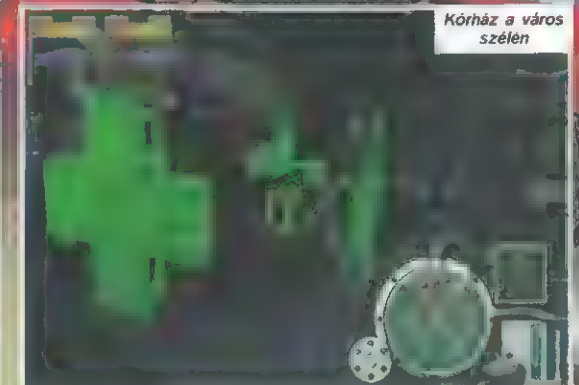
Amit a játék betöltődésével végül is kapunk, az nem más, mint egy Total Annihilation, felturbózza Battlezone-féle 3D-s grafikával. A játékmenetet a klasszikus formában kell elképzelni: a haditermelés feltuttatásával, nyersanyaglelőhelyek keresésével kezdünk, majd ha már kellő erőt képviselünk, indulhat a hadelhád.

A KOLONIZÁCIÓ

Az ipari termelés az úgynevezett BMU (Building Material Unit) kibányászásán alapszik. Ahhoz azonban, hogy bányát építhessünk, először fel kell derítenünk a terepet (jut eszembe: ez tulajdonképpen újdonságnak is nevezhető). A hadseregünk soraiban találhatunk olyan ún. lokátor robotot, amivel a kutatást megkezdhetjük. Ha rossz irányba küldjük el a robotot, értékes perceket veszünk: tehát ez úgy működik, mint egy szerencsejáték az idő ellen. (Igaz, ha később visszatérjük az állást, már tudni fogjuk, hol kell kutatni.) Miután a lokátor talált valamit, azután egy hologram mutatja a nyersanyaglelőhelyet: csakis ott lehet bányát építeni. Az építkezéseket a konstruktorrobotjainkat kell elővennünk, amelyek természetesen csak sík terepen tudnak dolgozni. Mindezek után a nyersanyag útját is nekünk kell biztosítanunk. Munkagépeket gyártó, ún.



Gorillák a ködben



Kórház a város szélén

démiákat is, melyek révén mind a "civil", mind a hadi szféra tudását maximumra fejleszthetjük. Nem csak egyre tökéletesebb fegyverekkel lephetjük meg magunkat, hanem egyre jobb konstruktorrobotokkal is, amik egyre modernbb épületeket húznak fel. Megesik például, hogy nincsen bázisunk (azaz gyűjtőhelyünk): ilyenkor addig kell fejleszteni a tudományt, mígnem egy kohót építhetünk, ahol feldolgozhatjuk a nyersanyagainkat. A kohókba beruházni már csak azért is jó befektetés, mert nemcsak a nyersanyag dolgozható fel, hanem a szükségtelemné vált robotjainkat is újrahazsnozíthatjuk (a recycle parancsot kiadva nekik). A tudomány előrehaladtával plusz még más hasznos dolgok is építhetővé válnak, így például a szerelőhangár, ahol feljavíthat-

lángszűrő, stb. Ha több egységet jelölünk ki egyszerre, érdemes szakaszokat formálnunk, ugyanis úgy egyetlen gombnyomással egész csapatok között váltogathatunk. Felettből hasznos tud lenni, ha a kijelölt társaságok rendelkeznek vezetővel is. A vezérrel ugyanis összehangoltabbá válik a csapat mozgása – ha például a parancsnok fel van szerelve egy éjjellátó szemüveggel, úgy a többieket is tudja a sötétben irányítani. Összefoglalva a robotokkal kapcsolatos dolgokat, hatféle robottípus létezik: agresszorok, adminisztrátorok (parancsnokok), technikusok, konstruktorok, lokátorok, és végül tehervivők. A játékter kicsinyített térképe mellett találhatunk egy gombot, mellyel a fenti kategóriák közül válogathatunk: hogy a szorult helyzetekben

telligens pointer a nyilvánvaló dolgokat (mint például az ellenség megtámadását) automatikusan érzékeli.

KÖR

Úgy érzem, a Machines nem igazán jelent kihívást egy vérbeli stratégának. Bár a játék 2 CD-n terjeszkedik, ez nem jelent túl sokat – egészen pontosan csak annyit, hogy a fejlesztők igen lazán bántak a hellyel, s a menü animációitól kezdve minden csak úgy sűrítetlenül van "felpakolva" a két lemezre. Hogy a ténylegre térjek, nincs több 25 küldetésnél, s ebből 5 mindjárt csak veszélytelen oktató misszió. Viszont a küldetések egész jópofák. Egy részkünl mindössze a "ki tud távolabba

En mondom, ha kipróbálsz a Psygnosis legújabb akció-kaland-játékát, mind a tíz lábujjadat megnyalod utána. A játék ugyanis annyira inycsiklandozó, hogy nemcsak Lara baba rajongói fognak megfede-

ket, hanem technikai megoldásaival is lehengerel.

AZ ÜVEGHEGYEN IS TUL...

A Gonosz visszatért, hogy minden élőlényt rabszolgasorsba döntsen a világban is. Szolgákká változtatta

hajtsd: meg kell találnod a testvéreket, elhárítani a Gonosszal és felsejebantani a rabszolgáit.

A játék folyamán mi egy szépségében Lara nőt is megszégyenítő lánykát irányítunk. (Egyébként az őt reklámozó modell sem piskóta.) Van egy spannunk is, Erac, a vörös sárkány személyében, aki mindig a segítség-

a másoknak is energiavesztésséget okoz. Ezért repülés közben is a legnagyobb óvatossággal kell eljárni.

A játékmenet nehézségében nem, de változatosságában és érdekességében mindenképpen megszégyeníti a Tomb Raider-sorozatot. A könnyűséget időzítőben kell értelmezni, mert ha nem is olyan nehéz, mint Lara kalandjai (annál nehezebbet már szinte képtelenség készíteni), erősen meg fogunk majd izzadni az egyes pályák teljesítésekor. Vannak ellenfelek, amelyek még easy fokozaton is keményen ellenállnak támadásainknak és vannak, akik váratlanul támadnak hátba, ami

Order of the Flame

Lara sa

Míg Rynn leöblíti a léglőt porát, a jármű a parton parkol

Lehet, hogy Lara bizonyos tájékokon kerekesebb, viszont Rynnnek sokkal hosszabbak a lábai!

kazni kevesebb miszliket, hanem a stílust kevésbé kedvelő játékosok a megtorpannak egy percre. A Drakan nemcsak a magával ragadó fantasy történetével csábítja el a kalandor-

szelést, hanem az egész játékot egyetlen ügyfélre építve sikerült megmenekülni a pusztulástól. A játékban a sárkányok ősi lakhelyére, melyet még nyugalom övez.

Részt vesz egy ősi szertartáson és ezáltal egy legendás lélek kezei alá kerül, mely egyesül a tiédde. Erőök megkétszereződik, de ennek az ára, hogy hatalmasok (életérőlők is) egy forrásból táplálkozik. Egy legendából kitépett lány segítségével már talán több esélyed lesz, hogy feladatodat végre-

hajtásod végre - mint az ault. Ha úgy nincs a közönség tudom, hirtelen nem vagy kiadható neki, és máris a kedved gazdálkodik. Talajdonképpen nekünk kell irányítanunk mindkét főhőst, mert Erac hátára felgáttatva, a magasba emelkedhetünk, és így a sárkányt is mi irányítjuk. A magasból akár tüzet vagy savat is okádhatsz ellenfeleink nyakába. Szóval Erac nem kis fegyver a kezünkben. Ha ő nem lenne, semmi esélyünk nem lenne a repülő célpontokkal és a szirtéken levő leszállásokkal szemben. Ezért nem árt olyan helyen hagynunk Eracot, hogy ha szükség lesz rá, tudjon segíteni: ha egy szűk barlangban felejtjük, és utána hívjuk magunkhoz, nem biztos hogy képes lesz kitalálni belőle. Talán ami a legjobban megnehezíti a játékot, az az, hogy a két főhősnek az energiája egy csészéből táplálkozik, így ha a valamelyikük megsebesül, az

Ezzel az egy szóval lehet a legjobban jellemezni a játék grafikáját, mert a látvány nemcsak olyan, mint egy animáció, de álomszerű is. Lehet, hogy tényleg csak álmodunk. A Drakan minden Direct3D-t támogató videokártyával működik (szoftver renderről is is álmodhatunk), de ahhoz, hogy teljes pompájában fusson, bizony a Voodoo3-as vagy a RivaTNT-s kártyák ajánlottak, természetesen a P-II-ről nem is beszélve.

A pályák kidolgozása rendkívül változatos, mert szinte az összes hagyományos fantasy helyszínen megfordulunk majd kalandunk során. Bejárhatunk majd mezőket, hegyvidékeket, falvakat, barlangokat, fészkeket, kazamatákat, bányákat, várakat - meg mindent, amit csak el tudtok képzelni. Ami a legszebb az egészben, hogy mindez úgy is néz ki, ahogy annak a valóságban is kell. 3D-s effektek tömegével fogunk találkozni: sűrű köddel, csillógó lens flare fényekkel, hullámzó vízzel, zuhogó esővel, hóeséssel, füst és tűz. Míg a felszín közelében tombol

Hm. Már megint Trolling Sones-koncert lesz

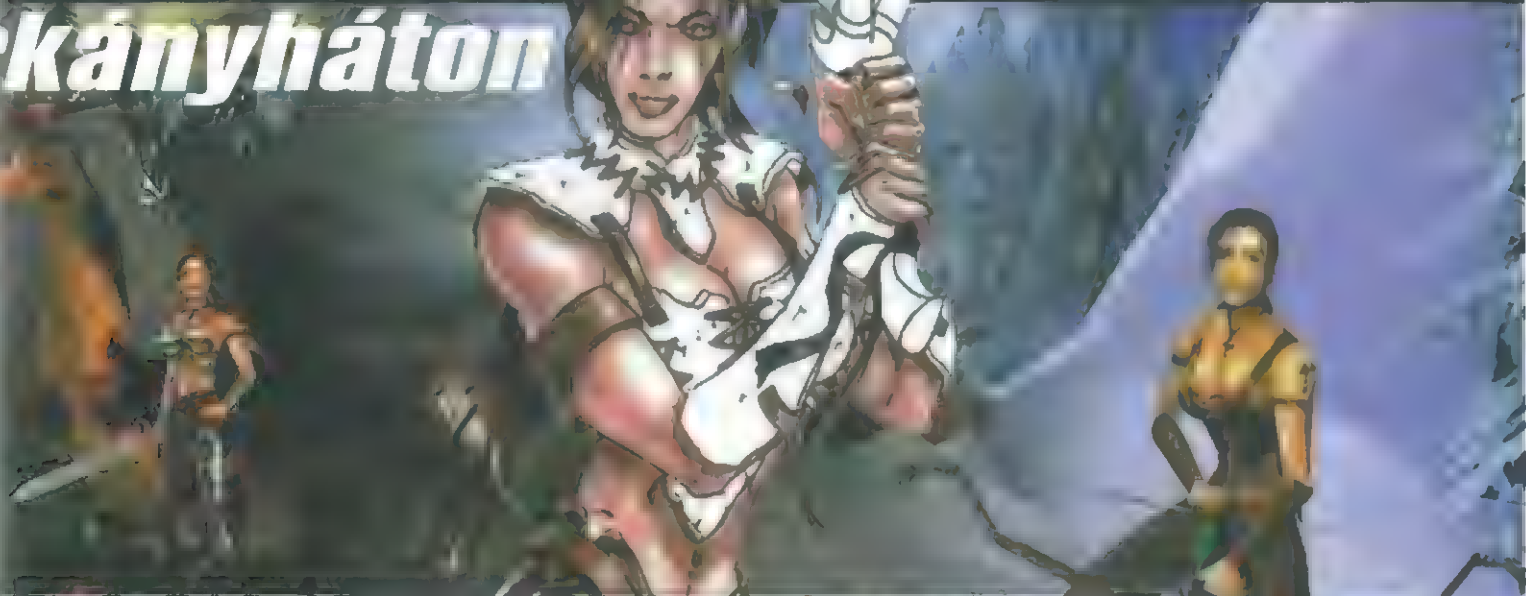
a nyár, a hegyek között fölfelé haladva a hegyoldalak teteje egyre hűvösebbé válik és a hegycsúcsokon végül megmarad a hó. Külön említést érdemelnek a vízhatások, hiszen a hullámok és csobbanások is teljesen élethűek. Egy-egy pályán rengeteg ellenféllel és akadályal fogunk találkozni, melyek néha még a dekoráció szerepét is betöltik, hiszen teljesen profin lettek megrajzolva. Ilyenek például a harlangban található pókok vagy a pókhálóbba ragadt szörnyek. Utunk során gyakran fogunk találkozni szerencsétlenül járt kalandorokkal, akiknek már csak a csontvázaik fekszik egy-egy barlangban vagy

mes először csak ismerkedésképpen körülnézni, mert elég sok titkos barlangot, és helyet lehet találni, ahol bizony sorsdöntő tárgyakra lelhetünk (páncélok, fegyverek). Az irányítás megvalósítása is kézhezálló, mert ez is egy kicsit szerepjátékos beütésű. A sárkányt célszerű billentyűkkel és egérrel egyszerre irányítanunk, mert a gyorsan mozgó, repülő célpontok bemérése így sokkal könnyebb. Rymnt viszont inkább a kurzorokkal tudjuk határozottan harcba bírni. Az irányítással

Célszerű először kezünk ügyébe akadó ládákban begyakorolnunk a mozdulatokat, mert később esetleg sírva fogunk fakadni, mikor túl órája mentettünk utoljára (mondjuk épp beszakadt alattunk a függőhíd, mi viszont elméreteztük az ugrást). A kisebb hibáktól eltekintve egyébként az irányítás is megszokható. Különösen jól sikerült az inventory, amely leginkább a Diablóra emlékeztet. Fegyverekből is lesz elég a pályákon elrejtve, viszont öpségükre nem árt vigyáznunk, mert

grafikai kidolgozás csodálatos volt, a zenéről és a hangokról pedig nem is beszélve. A zene egyenesen a közép-korokból került a CD-re, a hangok pedig tökéletes fantasy atmoszférát teremtettek a játéknak. A trollok hörgése, a pókok zizegése, a sárkányok suhogása és Erac hangja is lelítalálhat. Igen, Erac néha beszél is hozzánk, szóval a hangok is a grafikai minőség színvonalán vannak. A Drakan tényleg a maximumot hozta ki a gépemből (még 800*600-as felbontásban is többet futott a 40fps-nél). Mindenkinek ajánlom a játékot, hiszen tényleg nem egy mindennapi da

rkányháton



Nini! Az előttem járó játékos mintha egy picit elfáradt volna



Baj van: Erac defektet kapott



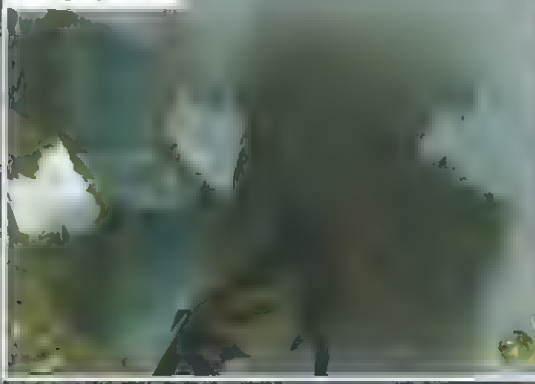
egy szörnytanya közelében. Ezek a hullák néha hasznosak is lehetnek számunkra, mert előfordul, hogy maradványuk valami energia (health elixir), vagy esetleg fegyver. A pályákon érde-

azért néhanapján meggyűlt a bajom, mert esetenként megtörtént, hogy nem azt (vagy nem úgy) csinálták, mint amint azt elvártam volna tőlük. Például a hátam mögött lévő trollok között elromolni lángjaival és végül engem nyírt ki. A leggyakrabban mégis az fordult elő, hogy nem sikerült egyes helyekre felugranom. Ha aránylag jól is méreteztam az ugrást, akkor is tovább csúsztam, és a mélyben végeztem pályafutásomat. Az ugrásoknak rá kell jönnünk a technikájára,

vannak fegyverek, amelyeknek az életfartama magas (ilyenek a kardok, a balták és). Ha már pár szörnyet elhárítottunk, a jobb alsó sarokban meg fog jelenni az a kis szám, ami a visszaszámítáló, amely jelzi, hogy hány ütés után fog kettétörni az aktuális fegyver. Mind egyiknél lesz valami, amelyre ügyelnünk kell (például a munícióra az íjjal vagy a lángoló kardnál, mely használatkor lángcsövüket ereget). Hősnőnknek, Rymn-nek egyébként több extra mozdulata is van, melyeket különböző billentyűkombinációkkal hozhatunk mozgásba. A két támadás gomb és az irányok kombinálásával, mindenféle speciális ütésekkel és kombinációkkal csaphatunk ki a karaktereinkből. Szerény személyem maximálisan meg volt elégedve a játékkal, mert tökéletesen ötvözte a Tomb Raider nehézségét és akció jelenetét, az RPG-k érdekes világával és vonzerejével. A

rab. Hát erőm azért nem éri hozzá. A Drakan szép, izgalmas, nehéz, egyszerűen magába fogja mindent, ami egy hosszú, sok álmatalan éjszakás kalandhoz szükséges.

Az a vizesés élőben azért igen jól néz ki



Drakan

FILE ZTO: 5 mb, 15 kb

KAR: Psy 100%

WEBSITE: www.drakan-game.com

MEGJELENÉS: megjelent

KÖRÖM

Minimum: P166, 32MB RAM

Ájánlott: P-11 233, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: modem, LAN

KÖRÖM

Látványosság

Játszhatóság

Szavathatóság

Zene bon

Summa summarum

Lara mának jó lesz összeszednie magát!

végítélet

90%

Kezdeném talán azzal, hogy hosszas tesztelő pályafutásom alatt kevés olyan időtlen játékot láttam, mint ez a Starshot. Persze az nem lenne baj, ha amolyan jópofa hülyeségről lenne szó, csak hogy jelen esetben egy igénytelen történetből (amit valószínűleg utólag költöttek egy igénytelen játékhoz) kerekedik ki egy oltári nagy baromság. A Starshot kipróbálását csakis azoknak javaslom, akik csillapítha-

erejével üstökösöket képes eltéríteni, s aztán egy kiválasztott célpontra irányítani.

A fejlesztésbe azonban valami hiba csúszott. Egy komputer-vírusnak köszönhetően Starshot elméjéből nem sikerült teljesen kitörölni az emlékeket, minek következtében őt cseppet sem tette boldoggá, ha élő célpontokat semmisíthetett meg. Egy ilyen fickó persze nem tarthat a Csillagrombolók elit alakulatához, szóval hogy megóvják a hadsereg hímevét, a Gyilkolás Expó generálisai úgy döntöttek, azonnal likvidálni kell a selejtet. Starshot szerencséjére azonban éppen ekkortájt látogatta meg az Expót Starcash, a cirkuszvezető, aki azonnal pénzt szagolt a dologban. Letéteztett egy pár nagytűnőket, s máris megvolt az új műsor-szám: Starshot, a csillagzsonglőr.

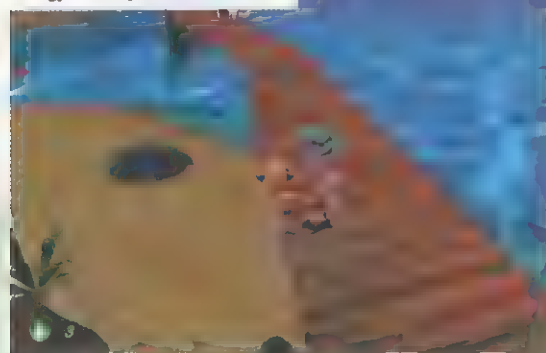
Az űralkusza azonban az utóbbi időkben sanyarú idők járnak. A játék ott kezdődik, amikor a parádé éppen a Tensuns nevű bolygóhoz érkezik, s ott nem várt módon fogadják őket. Az előreküldött automatizált hirdetőszlopot három robot csak úgy – se szó, se beszéd – azonnal megsemmisíti. Starcash, az igazgató – minthogy ez volt az egyetlen hir-

detőszlopa – szörnyen dühös, s leküldi a felszínre Starshotot és az egyik rozszant cirkuszi robotot, Wiliflyt: derítsék ki, mi történt.

Ah-ah-ah – GHOSTBUSTERS!



Napfény, pálmák a tengerparton, nők – mi kell még a boldogsághoz? (Egy sokkal jobb kezelőfelület)



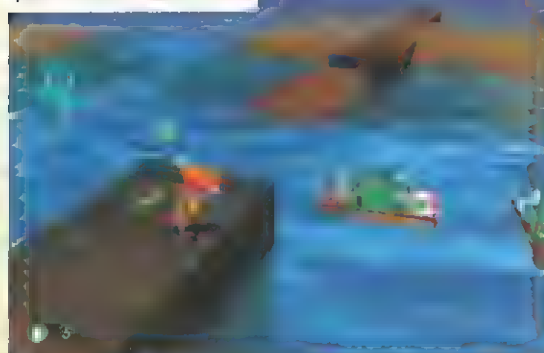
tatlan vágyat éreznek ahhoz, hogy egy űrzsonglőrt alakítsanak, s hogy egy átlagon felül játszható platformjátékkal gyarapítsák a gyűjteményüket.

Fárasztó űrgolyó

ESTI MESE

Először is, hogy "képen legyünk", ismertetném a sztorit. Starshot – merthogy ez a főhős neve – nem más, mint egy tinédzser, akit genetikailag a gyilkolásra programoztak be. Az évente megrendezett "Gyilkolás Expóra" őt szánták a fő attrakciónak: egy lelketlen teremtmény, aki pusztán az akarata

A robot is csak ember: neki is szüksége van a relaxálásra. A piranha viszont éhesnek tűnik



AZ ŰRHAJÓ

A játék szemlétozást a Nintendős változat konverziója – Igencsak meglepő egy PC-s játéktól, hogy még installálni sem kell. A program létrehoz magának egy könyvtárat, aheva a négy álláshelyet elmenti, és már indul is a CD-ről a történet. Csak azt az egyet csodáltam, hogy vettek a fáradságot, és legalább leszinkronizálták a párbeszédeket. A játékban a cirkuszhajó fedélzete tölti be a főmű szerepét: a középső hologram-bolygóra mutatva szállhatunk le az aktuális planétára, a képernyő körül ülő robotok pedig információkat szolgáltatnak. A sötéték robot az aktuális küldetés célját ismelti el – ha netán elfelejtettük volna. A konzervdoboz formájú figura azt mondja el, található-e mega-üzemanyag (piros piramisformák) a kérdéses bolygón

– hőseink összesen hat bolygó között tudnak majd hajózni, s a Földre való eljutáshoz kell 100 gallon mega-üzemanyag. A piros golyófej robottal általános infót kérhetünk a lenti viszonyokról: ennek gyakorlati értelme tulajdonképpen nincs. Van még egy szerencsejáték-robot is, akivel a következő lépésünket sorolhatjuk ki, és végül (ha már a fedélzetre került) a legénység tagja lesz egy TV-néző robot is: vele a meglátogatandó planétákat kereshetjük meg. A robotokon kívül két hologram-lejátszó is aktív: az egyikben Wilifly és Starshot látható, s leküldhetjük őket akeelőbe, míg a másikon a hajó pilótájához, Nubrakas kapitányhoz szólhatunk. A kapitánynál a soron következő úti célt jelelhetjük ki – már persze csak az után, hogy van valamilyen alternatíva.

A CSELEKMÉNY

Számomra úgy tűnt, mintha az alkotók tényleg csupán az első pályára futotta volna. A Tensuns

nevű planéta még egész pofás: hullámzó tengervízben sorakoznak a sárga homokfövennyel körülölelt szigetek, melyek között deszkákból ácsolt hidak biztosítják az átjárást. (Hőseink ugyan tud úszni, ám ha netán lubickolni támad kedvünk, számíthatunk rá, hogy hamarosan egy cápa gyomrában végezzük.) A szigetvilágban rögtön össze is akaszodunk a legfőbb ellenségünkkel: Wolfgang von Ravelle, pontosabban annak Virtua Cirkuszával. A Virtua Cirkuszban valódi számok helyett számítógép generálta műsorral szórakoztatják a ven-

Starshot Space Circus



Starshot

Circus Fever

melnie, amihez viszont jó mérő szükséges. A problémára a következő megoldást találja a hajó legénysége: egy felderítő rendszert kell üzembe helyezni, ami megkeresi az univerzum legérdekesebb műsorszámait. Minthogy a felderítésnek pedig a hadsereg a legnagyobb mestere, irány a Gyilkolás Expo. Ott aztán sok nehézség árán beszerezhetjük a keresett rendszert, s a legénység egy

újabb robottal gyarapodik. Az új robot nem tesz mást, mint a világ összes TV-csatornáját figyelemmel kíséri, s elmondja, hol érdemes körülölnöznünk – innen-től több bolygó is választható, mint lehetőséges célpont. A többi helyszín egyébként már nem annyira tetszetős mint az első. Többnyire a levegőben, csak úgy a semmi közepén "lőgnak" a platformok.

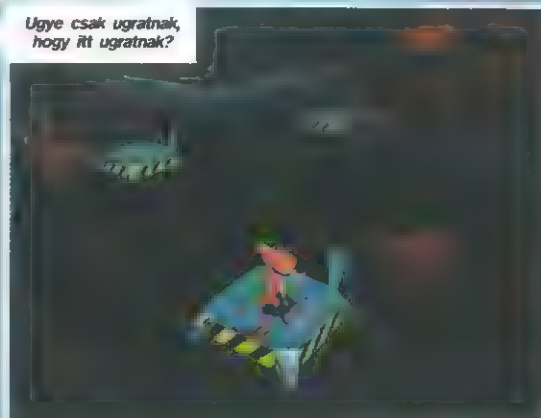
MI EZ NEKÜNK?

A játék tulajdonképpen egy szokványos 3D-s platformjáték – bár a párbeszédokkal és a több "lépcsős" feladatokkal némi külön érdekesség adódik. Például ahhoz, hogy bejussunk egy katonai gyakorlóterre, be kell indítanunk egy hatalmas

ÍKÍK IN FÜRTELIM

Amennyi hibát el lehet egy platformjátékban követni, azt mind elköveték az Infogrames "hozott" munkatársai. A gondok már ott kezdődnek, hogy illendinek. Az irányítás még Nintendo is jobb volt. Starshot két féle módon tud lépkedni: vagy csigalassan, amivel elunjuk az életünket, vagy olyan hirtelen mozdulatokkal, hogy még a jó széles platformokról is könnyen leszaladhassunk. A "csodás" irányításnál már csak a kamerakezelés "csodásabb". Fogalmam sincs, hogy mihez igazítja a program a perspektívát, de mintha direkt mindig a leghasznavehetetlenebb nézőpontot választaná. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy számtalanszor beragad az operátor, azaz miközben valamelyik tereptárgyat bámuljuk premier-plánban, mögötte a figurák nyugodtan elhaláloznak.) Folyamatosan kénytelenek vagyunk manuálisan igazítani a kamerát! Ja és persze hogy maximálisan élvezhetetlen legyen a dolog, ehhez az irányíthatatlansághoz "testhezállós" feladatok dukálnak. Majdnem mindenhol feneketlen mélység

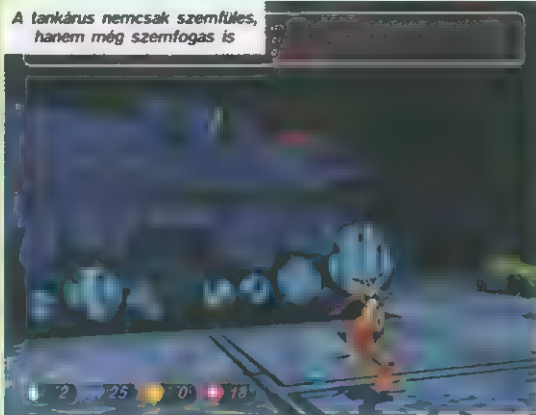
Ugye csak ugratnak, hogy itt ugratnak?



Gizike, ne vigyorgogj: már Rég elmentek a Signálosok!



A tankárus nemcsak szemfüles, hanem még szemfogas is



déjeket. A konkurenciához képest igen csak kiéleződik: amikor Starshot kapcsolható a Wolfganggal, utóbbi megígéri, hogy mindenkit megsemmisítenek a robotjal, akit meglátnak

az Űrcirkusz táborából...

Starshotnak elsőként a Virtúások pajzsgenerátort kell semlegesítenie. A kapcsolót egy olyan szigeten találjuk, ahol látszólag értelmetlenül járőröznek robotok. Kísérletet teszünk, de a dolog, amennyire hatalmas szem (ami a kapcsolót bámulja) elárulja a rejtekhelyet. A pajzs kikapcsolása után el kell oldoznunk a cirkuszhajót, amihez egy kis "lábmunkára" lesz szükségünk. Felettlőbb "kézenfekvő" a megoldás: a cápákkal kell megharaptatni az űrhajó lábait. A Virtua Circus robotja épp a lábak mellett vesznek napfürdőt:

őket kell csallnak használni. Rájuk kell ugrálni, mire a matracok hullámokat generálnak, és odacsúsznak az éhes cápák... (Aki ekkora blőd-ségeket kitalál, azt szerintem örökre el kéne tiltani a játéktejesztéstől.)

Miután elűztük a Virtua Cirkuszt, nem sokáig örülhetünk a sikernek: az Űrcirkusz hajójára egy végrehajtott robot érkezik. Szó szerint lecövekel a fedélzeten, ugyanis a robot egyben egy 3 megatonás időzített bomba – a hitelező bank így kívánja ösztönözni a cirkuszgazdagot. A többmillió adósság áttütemezése nincs mód, szóval mindenképpen fizetni kell. A cirkusznak profitot kellene ter-

tankot, hogy aztán annak a tetejéről mászhassunk be. Igen ám, csak hogy a tank belindításához egy hozzáértő robotra van szükség... A megoldások megtalálásához nem árt egy kis angol tudás, mivel a békésebb figurákkal bármikor szóba elegyedhetünk, s a párbeszéd sok mindenre utalhatunk. Sőt egyes dolgokat csak azok révén érthetünk meg. A történet megértése mondjuk nem kötelező, sőt ha elakadunk, a térkép lehívásával (Tab) megnézhetjük, hol is van a következő lépés. (Térkép csak a külső helyszíneken kérhető.)

A silány kerettörténet mellett sajnos maga a já-

tárog alattunk, miközben mozgó és leszakadó platformokra kell ugrálni, s mellesleg még az elengedhetetlen robotokra is lövöldözni kéne... A felsoroltak egyenes következménye, hogy a Starshot egy biztos topilistás játék: azon a topilistán, amin a valaha készült legjátékhatatlanabb platformjátékok sorakoznak. Kifejezetten idegteszt a vele való "szórakozás".

Persze önsanyargatók mindig akadnak, szóval azért ismertetném a szabályokat. A játék életkelet nem számol, elhalálozások mindig az utóljára elhagyott fénysugárhoz kerülnek vissza. A hajóval jö-



vő fénynyaláb ellenőrzési pont és automatikus mentési hely egyben, továbbá rajta keresztül (a használat/beszélési billentyűvel) bármikor visszatérhetünk a hajóra. Az energiánkat zöld bónuszok jelképezik, tehát az egészségünk helyreállításához ilyeneket kell keresnünk. Starshot ugyebár üstökösökkel tud harcolni: üstökösöknek két bónuszt kell felvenni. Fontos tudni, hogy ha folyamatosan nyomjuk a tűz billentyűt, a lövedék még a levegőben is irányítható. Bónuszok közül van még továbbá piros, ami ugyebár üzemanyagként funkcionál, és van sárga, amivel pedig Willy nevű robotunkat hívhatjuk segítségül. A rakétatestű robotot az ugrás dupla lenyomásával hívhatjuk magunkhoz, addig repülhetünk vele, ameddig a sárga üzemanyag tart. Az említett operatív malőröket pedig az alábbi módon tudjuk valamennyire orvosolni: az Enterrel hozhatjuk a kamerát Starshot háta mögé, a Space folyamatos nyomva tartása mellett pedig tetszőleges szögbe és távolságba állíthatjuk a

SZINTE CITROMÉLI

Gondolom nem lep meg senkit, ha befejezésül annyit mondom, hogy szerintem a Starshot kerülendő játék. Engem legalábbis – bár a bírká türelmemről vagyok híres – annyira kiakasztott, hogy az Infogrames nem tudna akkora összeget felajánlani, hogy valaha is végjátésszam eme "remekművét". Ötletlen, csupán színekben bővelkedő háttér, unalmas cselekmény, bőséges ellenfelek, elképesztő játékhatatlanság: azt hiszem, nem kell tovább ragoznom. Bosszantóan rossz játék – ha másra nem is, de alacsony vérnyomás ellen biztosan jó.

V.Z.

Starshot: Space Circus Fever

FEJLESZŐ	Infogrames
KÖDŐ	Infogrames
WEBSITE	www.infogrames.com
REGULÁCIÓS	megoldás
Ketgere	
Minimum	P200, 32MB RAM
Ajánlott	P200, 64MB RAM
3D-gyorsító	3Dfx, D3D
Multiplayer	-

Általános	Általános
Játékhatatlanság	Játékhatatlanság
Szerkezet	Szerkezet
2. sz. sz. sz. sz.	2. sz. sz. sz. sz.

Summa summarum

Napi két óra kotelező játék, és a játékhatatlanság miatt garantált a kényeszerubbony

Végítélet

55%

Mostanában kissé idegelmre mentek a stratégiai játékok, ezért úgy döntöttem, hogy ezentúl kizárólag lövöldözős játékokkal fogok játszani. Virágos egyéniségemhez szerintem ezek állnak legközelebb. A múltkor tök jót Helicoptereztem, és csak akkor voltam hajlandó abbahagyni, amikor Gremlinék küldtek nekünk egy Wild Metal Countryt. A CD-ről először azt hittem, hogy az egymással fuzionált Tankcsapda és 100 Folk Celsius bemutatkozó albuma, de aztán valahol a Neten azt olvastam, hogy ez is valami durrogatós game lesz. Így gyorsan el is dugtam a pródára és Vári Zoli elől, majd miután gyorsan elhessegettem egy Machines társaságában, óvatosan előhúztam a fiókból.

"Hünye, be szép vagy!" – kiálthat fel az egyszerű szegény ember, aki megpillantja a WMC dobozát. A csomagolás ugyan nem szokta tesztjeink tárgyát képezni, de ez azért megér egy misét (legalább is egy feketét). Ha látatok már valami fer-

ban ugyanis bátor tankok fogják aprítani egymást, amelyek kinézetre úgy festenek, hogy Vári Zoli koma szemrebbenés nélkül a "futurisztikus" jelzővel illetné – az én olvasatomban egyébként ez a "sületlen" szinonimája. Némelyik ráadásul repül is, de annak lehet, hogy személyiségzavara van, szóval csak maradjunk a "tank" definíciónál.

"Megmutatom, ki a szegény a gáton!" –

könyvet.) A bolygót újra birtokba venni már nem érdemes, viszont az erőcellák még jók lesznek valamire, gondolták azon szerencsés túlélők, akik még idejében olajra léptek, és egy bátor kommandóست küldtek a helyszínre, egy száz tankba öltözve. Hna, az volna a kerettörténet. (Hééé! Ne lapozz tovább! Még nem fejeztem be!)

A bátor kommandós mindenekelőtt egy

kettőt előre nyomjuk, akkor nyilván előre robogunk (van turbó is, de az csak multiplayerben működik), ha csak az egyiket, akkor fordulunk. Az ellenkező irányba. (Ma az ellenkező oldal hátramenetét is nyomjuk, akkor gyorsabban.) Ezt roppant kellemes lesz megszokni, különösen, hogy a mozgásba bejárszik a gravitáció is, azaz egy lejtőre merőlegesen haladva még lefelé is csúszunk. A tankok tornya

Legotankok porfészske

"Kilenc kis golya leszállt a tóra, és elhozta hozzá a nyárt..."
Még az utolsó erőcellát is



telmesen rondít, hát akkor ez az. Halma-zóni buntevészként egyébként hasonló izlésvilággal megáldott a CD-tok is. Ha valakit mondjuk a kis pekk szépsége biztat a játék megvásárlására, az sürgősen forduljon pszichológushoz, esetleg menjen modern iparművészetek.

"Nini, egy tank!" – kiált fel a másodszo-ri szegény ember, amint elindítja a játékot. (Ugy látszik, ezek most már minden-hová követnek.) A DMA Design új játéka-

rattörténetet. A Tetris, vagy Tehric, vagy valami hasonló nevű bolygón okos bácsik automata katonai egységeket hoztak létre a bolygó erőcellái védelmére. A páncélos masinériák annyira bevédtek ezeket a blygókat, hogy közben ki is pusztították a bolygó teljes élővilágát, köztük alkotóik-
kal. (Azt csak zárójelben jegyzem meg, hogy én egy csomó repkedő madárral is találkoztam, de ők nyilván nem élőlé-nyek, vagy esetleg nem olvasták a gép-

kiált fel utoljára a legényember, és a továbbiakban nem ordibál, hanem csendes áhítattal elrebe-gi a frappáns ke-

testhezálló tankot vá-laszthat ma-gának. Ezekből öt típus akad, amelyek különféle tulajdonságaikban természetesen különböznek egymástól. A Rhino ele-jén levő két szarvval öklelni is lehet, vi-szont sajátosan magas felépítésének kö-szönhetően jobb célpontot nyújt, és rop-pant hajlandóságot mutat a hanyatt esé-sre. A Manta pont az ellenkezője: viszony-lag lassabb, viszont sportos kasztnijának köszönhetően nehéz elta-lálni, másrészt egyszerűen nem lehet felborítani. A Bulldog egy páncélozott tricikli, és fartutójának kö-szönhetően roppant fordulékony járgány, viszont a Need for Speed járgányai közé nem igazán férne be sebesség tekintetében. A Cheetah nagyon gyors, vi-szont könnyű, és így könnyű fellökni, és a gyűrődést sem tűri valami jól. A legjobb azonban a Gyalog-kakukk: a "láncfalpa" egy gömbfelület, szóval úgy mozog, mintha a sofőr valamelyik kanyarban becsókolt volna valami nagyobb mennyiségű szeszt, ellenben vidáman felrobbog olyan lejtőkre is, amiről a többiek csak álmodozni mer-nek.

Az Irányítás nagyon mókás dolog lesz. Gondolom, sokan vezettetek már tankot – szóval ismerős lesz a dolog. Joystick helyett ajánlott a billentyűzet, amelyen az oldalak láncfalpáinak megfelelően két előre és két hátra billentyű van: ha mind-

természetesen a törzstől függetlenül for-gatható, ami közelharc idején igencsak élményszámba megy. Az már kevésbé, hogy a játék követő kameránézetet hasz-nál, és ez a bizonyos kamera a tornyot követi, ergo nem látjuk minek fogunk ne-

Ajjajaj! Kedves fiam,
neked ma nagyon
rossz napod lesz



Derék kopter! Pakkolt
küldött a magányos
Mantának



kimenni. Lehet egyébként a kamera látó-szögét is varlálni, de ezt harc közben csak annak javasolom, aki a lábujjait is használni akarja, illetve polipnak szület-tett. Bátor hősrünk két fegyverzetet is be-vett a gaz ellen ellen: az ágyút és az ak-nákat. Az ágyúhoz nyolc különféle löveget lehet használni, amelyből a bátor hősrünk a normálból végtelen munió dukál, a többit pedig lőszeresládák összeszedege-tésével gyarapíthatja. Van sorozatlövő, automata követős, teleporter, meg ha-

sonlók. A legmókásabb a Bouncer, ami kilövése után még pattan kettőt-hármat, és csak azután robban. Túl azon, hogy a völgyekben ez enyhe flipper-feelinggel jár, igen jól használható lőtávon kívüli célok ellen. A lövés is igen mókás lesz: a space folyamatos nyomva tartása emeli az ágyúcsövet, majd az elengedéskor röppen el a skuló. Wormsösök tehát előnyben. A fizika törvényeinek fittyet hányva a legmagasabb szög eredményezi a legnagyobb lőtávolságot, bár lehet, hogy a Techicen "futurisztikus" fizika van érvényben. Az aknák igen jó szolgálatot tesznek azon gonosz ellenfelek ellen,

akik dühösen üldözöbe vesznek bennünket, lévén hátul dobáljuk ki őket. Az ortodoxtól eltérő



Úgy tűnik, én vagyok a nyolcadik mesterlövész



Kicsit olyan "Halál 50 órája"-feelingem van...

dék: a földön 10 különböző típusú tank és 12 fix építmény (ágyútorony, hordókat hajgáló katapult, stb.) haragszik ránk, de a levegőben is repked 7 féle. Utóbbiakat két tudományos módszerrel is megkülönböztethetjük a helikoptereinktől: 1. kisebbek; 2. lönek ránk.

A párharc roppant mókás dolog, mert még a mellédurrintott lövedékek robbanásai is rendez-

lő lámpák jeleznek, majd beállni egy portál alá (olyan lebegő bigyó, mint ami alól kezdjük a pályát). A "radaron" homok-rák jelzik őket, de villogó fényük már messziről elárulja őket. Meg az is, hogy környezetükön rendszerint jóval "lakottabb" a meglehetősen sivár táj. Ha már a "radar"-nál tartunk: ez aztán tényleg mindent csodálatosan jelez a közelben (még azt is, aminek az eléréséhez meg kell kerülnünk a Sziklás-hegy-

a buckákon. A hangok ellen sem lehet különösebb kifogást emelni, és mivel a program támogat 3D-kártyákat, a fényeffektek is egész jól festenek. (Az például különösen, amikor az árnyékból kiérünk a napfényre.) A kamera egyes zuhanórepüléseknél néha kissé lemarad, de azért jobbra intelligens. Ami aztán végképp el van találva, az a tankok fizikai modellezése: hihetetlenül jól lehet érezni a gravitációt, ahogy az emelkedőn kapaszkodik felfelé a járgányunk – és persze pont a tehető előtt vissza fog csúszni. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó. Lenne, HA NEM LENNÉNEK EZEK AZ OCSMÁNY, UN-DORÍTÓ TEXTÚRÁK A TEREPEN! Hát fúj! Én megértem, hogy ez egy "Vad Metál Vidék", meg feeling, meg minden – na de ennyire sivár csak annak a grafikusnak a lelke lehet, aki ezt elkövette! Ezzel az erővel egyszínű, Benetton-zöld tájat is csinálhatott volna, még azzal is jobban járnánk. Ha a nagyszerű fizikai modellezést és a mókás munkákat nem nézzük, egy csodaszép 0-val díjazhatnánk a "teljesítményét". Ha a képeken talán nem is látszik, de a környezet olyan illúziórömbölő, hogy egész egyszerűen elveszi a kedvét az embernek egy olyan játéktól, ami egyébként egész jó lenne. Ezt a grafikus ilyen vidékre kéne költöztetni, és esetleg vadászokat rendezni rá, aminek a végén ünnepélyes keretek között nagyon mélyre elássák. Halál! rál! Ámm.

CoVboy

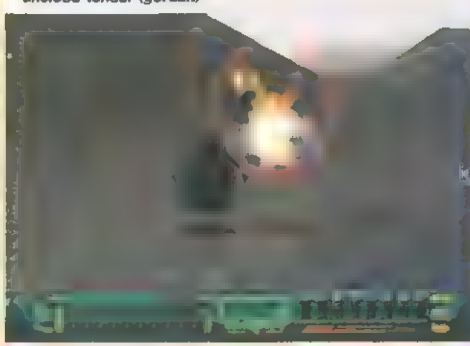
alkalmazás, amikor – mivel lefelé nem lehet lőni – a hegytetőn állva hátrá fordítunk a völgynek, és így gurítunk le néhány azavater-erőangot az alant tartózkodó rosszakaróinknak. Municiót a felettünk köröző helikopterek ötletességén dobálnak lefelé nekünk, de egy adott helyre is hívhatjuk őket.

A terep "enyhén" hepehupás, a lejtők rendszerint 30 és 60 fok között mozognak. Hogy sikerül-e valamelyiken felkapaszkodnunk, az függ egyrészt a nekifutás sebességétől, nemkülönben a típustól – LEFELÉ mindegyik könnyedén megbirkózik a feladattal. Ilyenkor alkalmasint fel is szoktak borulni. Ilyen esetben nem árt gyorsan (lánc)talpra szökkenni, mielőtt alváson nem durrant minket egy arra csapó Wild Metal tank. (Módszer: löjünk egyet a földbe vagy forgassuk a tornyot.) Merthogy ez nem egy vendégszerető vi-

sen megoldják a tankokat (melleleg egy-egy saját lövés is), a találatok derék pirotechnikai bemutató kíséretében csapolják az energiát, válságos helyzetben pedig már vidám füstfelhőket is eregetünk. Az energia idővel lassacskán újratöltődik, de kapunk egy adagot az erőcellák felvételek, és a kilőtt ellenfelek roncsaiból is lehet csemegézni.

A feladat roppant bonyolult: a 27 pályáról össze kell szedgetni minden színes erőcellát (szám szerint nyolcat), amelyet a "műszerfal" jobb oldalán levő

A rettenetes Gyalogkakuk akcióba lendül (gordult)



Wild Metal Country

FEJLESZTŐ: DMA Design
KIADÓ: Gremán Interactive
WEBSITE: www.greman.co.uk
MÉG GYEREM: megamint

Requiere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: soros, LAN

Külső/belső

Levegősság: 100%
Játszhatóság: 100%
Szavathosság: 100%
Zene/béta: 100%

Summa summarum

Tank you! – de a Lemmingses sráctól azért ilyen rondát nem vártam

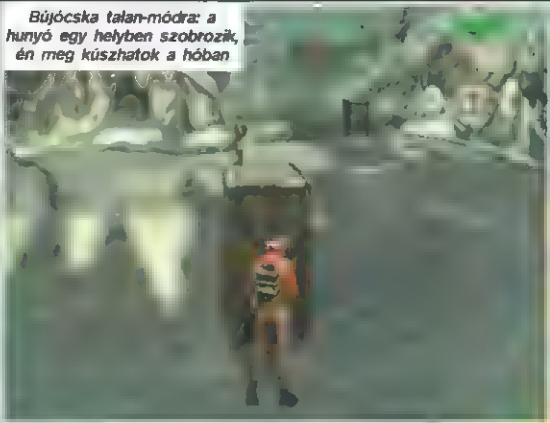
végítélet

74%

Nem kétséges, hogy a helga illetőségi Appeal valami nagyon nagyot akart alkotni. El is hibéztek egy kicsit a dolggal: már jó három éve, hogy elsőként hallhattunk a készülő Outcast-ról. Na persze a kitűzött célt figyelembe véve nincs mit csodálni azon, hogy ehhez a munkához idő kellett.

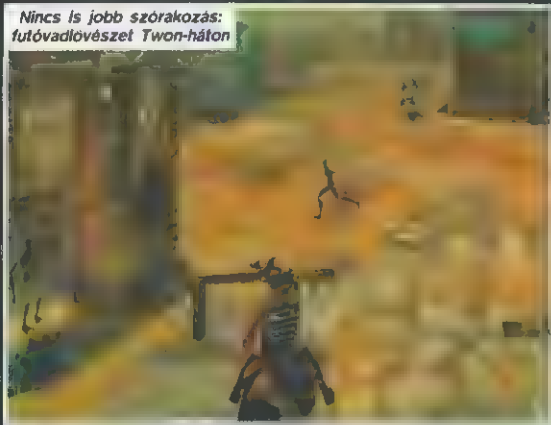
A fejlesztők számára az alapokat a Tomb Raider-sorozat jelentette. Lara mozgása vitathatatlanul nagyon hatásos, mondhatni művészi: ő volt talán az első akcióhős, akit tényleg valódi emberi mozgással láttak el. Nos, az Appeal úgy gondolta, hogy a következő lépés ebben a műfajban, ha egy ilyen karaktert egy maximálisan interaktív környezethez helyeznek. Végül valaképp nem csak tetszetős díszletek között lehessen járni, hanem élettel töltsdön fel valamennyi helyszín. Megjegyzem: szerény véleményem szerint ezzel a "lépéssel" már a kalandjátékok mezsgyéjén járunk, és továbbhaladva én nem is értekétném annyira ezt a Tomb Raider-párhuzamot.

Bújóska talan-módra: a hunyó egy helyben szobrozkodik, és meg kúszhatok a hóban



Az Outcast az a játék, amiről minden kalandor álmodik – legalábbis aki nem riad vissza egy kis akciótól sem. Gyönyörű 3D-s világokba nyerünk bebecsátást: nem a főképpen születes poligon-alagtakban vészölünk, hanem a szabad ég alatt, szépen felvett dombok árnyékában, avagy homokbuckák között haragolhatunk. Mindez an-

Nincs is jobb szórakozás: futóvadászat Twon-háton



nak köszönhető, hogy a játékot nem egy szokványos poligonos engine működteti: egyenesen alkalmazták végeles és a poligonos technikát. Hogy ez mit jelent pontosan, azt most nem fogom igazán részletesen kifejteni, az átlagjátékos számára mindenesetre elég annyi, hogy a voxel tulajdonképpen egy 3D-s pixel. Nem háromszögekből áll össze a grafika, mint a poligonos alkalmazásánál, hanem úgy kell elképzelni, mintha apró legokockákból – azaz valóban 3D-ben – építkezne a számítógép. A szimulátor-rajongók már jobban ismerhetik ezt az eljárást, hiszen már a Commando-ban is ezt alkalmazták. Igen ám, csak hogy a szimulátorokban könnyű szép tájakat alkotni, merthogy a játékos mindig a magashan van. Próbáljunk csak meg lojabb ereszkedni, és máris hatalmas kockákká nőnek a voxelek. Az Appeal tehát ezt a jelenséget akarta legelőször is elűntetni. Az első szárnypróbálgatásuk a No Respect volt. Mit ne mondjunk: a nyolc hónap alatt elkészült űrhajós játék tényleg csak egy tesztnak volt legfeljebb jó – ma már valószínűleg kevesen emlékeznek rá. Az igazi erőpróba mostanáig várattat magára. Nem is fekszem tovább a technikailabblával a feszültséget, térjünk rá inkább a lényegre.

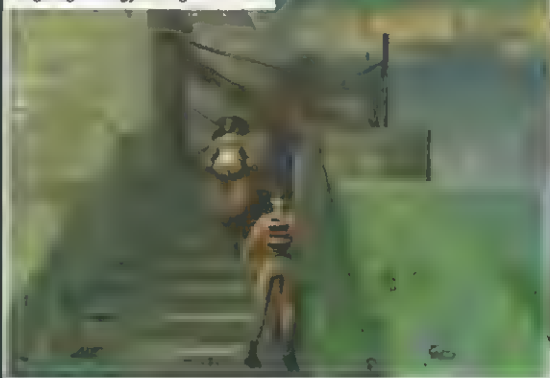
A kaland főhőse egy igazán beleváló fickó. Cutter Slade a 39. évében jár: fiatalága alatt a katonaságnál szolgált, jelen pillanatban pedig az amerikai kormánynak dolgozik egy titkos – papíron természetesen soha nem létezett – egység parancsnokaként. Olyan kényes és veszélyes ügyekben jár el, amelyekről a sajtó nemigen szokott értesülni. Ezáltal is egy ilyen esethez hív-

ják. Egy elég jól kidolgozott és nagyon hosszú intro video mutatja be Slade útját a bevetéshez, miközben főnökei ismertetik a tényleket. A dolog úgy áll, hogy egy William Kauffman nevű tudós a párhuzamos dimenziók létezését próbálta meg bizonyítani. Egy örült tudós lejegyzése persze alapján véve még nem probléma, csak hogy a doki – a katonaság támogatásával – gyakori sikra terelte a dolgot, és sikerrel járt! Ájtaltalt egy szondát egy másik lehetséges dimenzióba. A Christobal névre keresztelt szonda rewben meg is érkezett egy ismeretlen planétára, ami külsőre eléggé hasonlított a mi Földünkre. Egy órával a landolás után máris a tudósok kezében volt egy információs kapszula. Azonban amint dekódolták az adatokat, a felvételen egy földlühővált helybéli vált láthatóvá, aki hőszülton

küszelődött a kamerához. A furcsa kreatúra hirtelen valamivel lüvölözni kezdett, s az adás megszakadt.

Alig ocsúdkhattak fel a tudósok a meglepetésükhöz, s jött a ráadás: a kapszula hirtelen magától felrobant. Azonnal evakuáltak a titkos bázist, mivel a robbanás nyomán egy lynk keletkezett a térben, ami egyre csak nőtt. Világossá vált, hogy többé már nem Kauffman prof kezében vannak az irányítás. A központi fokozat lynk minden útjába kerülő tárgyat

Ezt a romeltakarítást jobb lesz megszüntetni egy köteg dinamittal!



elhelyelt. Ezen a ponton került be Slade a képhe. Az örvény áráról órára növekszik, azaz ha Slade szorpedben nem tesszünk sürgősen valamit, az egész világot elnyelheti. A terv a következő: egy négy főből álló csoport utazik a szonda után, mely megpróbálja felkutatni és deaktiválni a szonda komputerét. A csapat tagjai: William Kauffman, a kísérlet értelmi szerzője; Anthony Xue, az asszisztense; Cutter Slade (szerény személyi); végül Marion Wolfe, biológus. Utóbbi nőszemély Slade-nek már régi "jó ismerőse". Az introból csak homályosan derül ki, de amikor Marion újra volt a soron, és az előző éjszaki balesetnél véletlenül hozzájárult egy társa halálához. Marion anyja – befolyásos szenátorként – elhesselt a Pentagonnál az ügyet, s az egész

szet a kiközösítésbe került. A kiközösített neve Cutter Slade volt...

Nos, a bevezető képsorok leperognek, s itt kezdődnek a kalandjaink, hogy hisünk egy furcsa kis faházban érdekes, s valódi folyamatosan űrhajósok szövegét. A fa- és a kinti hó talán egy szibériai barakkot juttat Cutter eszébe, ám amint felpillant a bogyóte iránt érdeklődő "dakira", nyomban rájön, hogy jó helyen jár. Nem csak hogy egy másik dimenzióban van, és egy másik kultúrában, hanem egy másik ruhában is – mint kiderül, az ingén lévő jel miatt kapta azt a bizonyos Űrhajós nevet. Hamarosan azt is megtudhatjuk, hogy az Űrhajós a helyi, úgynevezett talan nyelvben nagyjából annyit tesz: Megváltó. A talannak nem kevesebbet várnak ná tőle.

A látványt tekintve igazán csodás ez a fürdőhely – csak a piranhákat kell megüszni



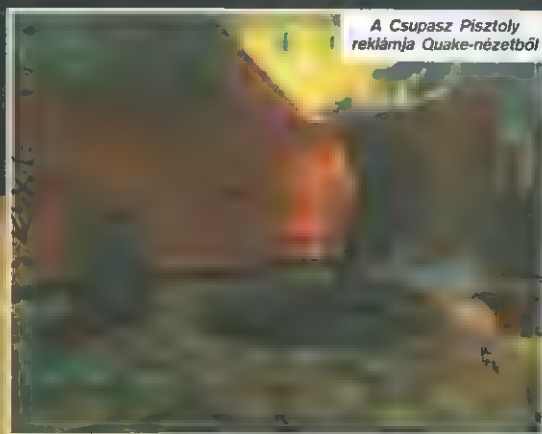
mint hogy megtörje a Zsarnok Fae Nőn uralmát, és fel szabadítsa Adelpha népét... Hogy megértsük a szituációt, el kell mondanunk, hogy a helyiek két részre oszlanak: elnyomottakra és katonákra. Hát ez egyre jobb: Cutternek most már két világot kell megmentenie, pedig szerinte egy is bőven elég. Na nem – gondolja. Minthogy azonban nem rendelkezik semmiféle helyismerettel, ráadásul a csapat többi tagját sem találja, csakis újdonsült szövetségeseire támaszkodhat. Nincs mit tenni, megegyezik a helyi törzsfőnökkel, Zakrymmel. Segít összerakni a legendás 5 Mant (hogy mi is az a Mant, azt jelen pillanatban még Cutter sem tudja), s cserébe a helybéli megkeresik az "elkőberelt" szondát.

OL AMIKOR A PÁRHU

OUTCAST

ZAMOSOK TALÁLKOZNAK

A Csupasz Pisztoly reklámja Quake-nézetből



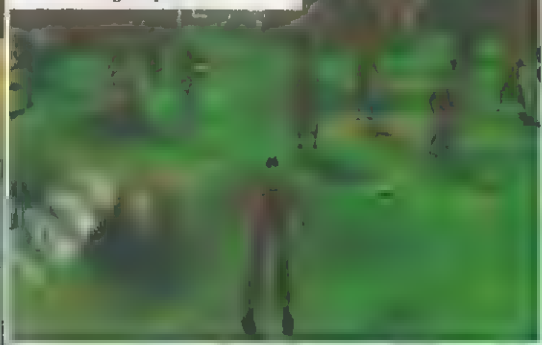
Nem csak hogy a team tagjai, de még a foggyverek is szanaszét szóródva érkeztek meg. Ráadásul mivel a helybéliok az istenek ajándékainak tartják az égből pottyogó tárgyakat, még arra sincs sok reményünk, hogy visszakapjuk őket. A felszerelésünk így hát a Zokrymtól kapott állásmentő kristályból, a hátizsakkunkból (mely legfőképpen egy automata térképező rendszert rejt magában), és a lézerkeresős pisztolyunkból áll. Amennyiben majd jobb foggyverekre akarunk szert tenni, faramuci módon élelmes kereskedőktől kell megvásárolnunk a saját cuccunkat – szóval ódómos gyűjteni a helyi fizetőeszközt. A pénzkeresés nem fog nehezünkre esni, hiszen az eltakarítandó hadsereg létszámát figyelembe véve kifizetődő errefelé hullarabbanak lenni... Összesen majd hat fős foggyvert szerezhetünk be (rakétavetőtől a lángszóróig), melyek mindegyikét plusz még három fazonban fejleszteni is lehet.

Apróbb dolgokat amúgy szerencsére mindenfelé találhatunk. A tárgyaink listáját a "B" billentyűvel hozhatjuk le. Az alábbi katonák válhatnak hasznunkra:

PPS: láthatatlanná válhatunk, ami alatt azonban nem használhatunk foggyvert.

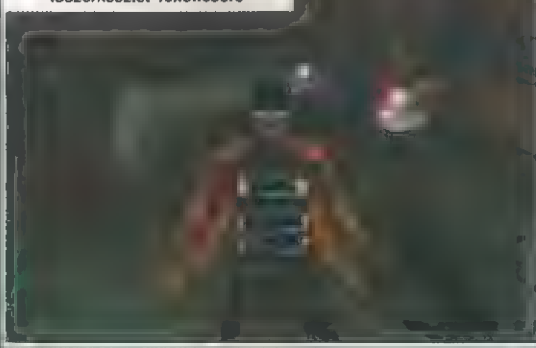
UBIK-OA: egy hologram-klónnal vonhatjuk el a figyelmét.

Aldásos ténykedésünknek köszönhetően a földművesek idővel úgy döntenek, hogy ezentúl katonáskodni fognak játszani



Az Adelpia nevű bolygó hat jékora szigetből áll, melyek között portálokon keresztül lehet közlekedni. Ké-

A rekreátorok kaszija igen vidám társaság: egy csomó dolgot legyártanak elmondás alapján. Ideális a löszerkészlet feltöltésére



szünk Ranzarján a hó és a fagy dűmöl. Sötétzavar a Kínai rizsföldekre hasonlít – ez a bolygó mezőgazdasági területe. Metazsar a sziklás szirtjeiről híres, no meg hogy ott vannak Fae Rhan lányai és börtönei. Talazsar a homokdűnéi között a bolygó legnagyobb városa, Okriana terül el. Okazsakar lápjai a halászatnak alkalmasok, végül Okarhan üserők borjázanak, melyek tövében a legprimítvebb talanak édeségek. Szerencsére mi pont arra a szigetre érkezünk, amelyet kizárólag tázadók laknak. Az első dolgunk tehát a tréningezés – ameddig ezzel nem végzünk, addig meg sem nyúlunk az első portál.

Amikor elsőként megtapasztaljuk az irányítást, lehet, hogy gondban leszünk. A kamera ugyanis nem követi

a hősünket (mint ahogy azt egy Tomb Raider-lejátszástól elvárható lenne), hanem az egérrel nézelődhetünk. Le-föl, balra-jobbra: bármerre pillantunk, mielőtt a kurzorbillentyűkkel szabadon mozoghatunk, követhetünk, észlelhetünk, mászhatunk. De nem csak a nézőpont, hanem emberünk mozgása is nagyon rugalmas. Ha például oldalra nézünk, egyfolytában célzhatunk oldalra – akár futás közben is. Az egér és billentyű ilyen kombinálása példátlan mozgásszabadságot biztosít – vagy legalábbis addig csak a first person shooterok ilyen láttunk valami hasonlót. Jut eszembe: ha akarsz, átválthatunk belső nézetre is. (Csak ökölharc esetén kötelező a harmadik személy nézet.) Nagyon kézhez áll, hogy a cselekvések végrehajtásához mindig csupán az egérgombokat kell használnunk. A bal gombbal ügrelhetünk, beszélgethetünk, sőt (amennyiben a jobb gombbal "lárvadó módra" kapcsolunk) azzal lövedézhelünk is.

A felszerelésünk kezdetben igen hiányos. Úgy látszik a dimenzió-utazás még nem egészen kiforrott, ugyanis

E.V.D.: ezt a távcsövet a küszöb-próba teljesítéséért kapjuk meg. A Home-End billentyűkkel nagyíthatunk vagy távolíthatunk, és még éjjeli látómódot is bekapcsolhatunk (X).

C4-PE: robbanóanyag, melyet detonátorral, vagy egyszerűen csak egy lövéssel aktiválhatunk.

CLAPR-T: detonátor. Az első gombnyomással a beáramlott dinamikűteget kiválasztjuk, s a második kattintásra jön a robbanás!

THNDR-STP33: szintén detonátor, csak hogy ez mozgásérzékelős. A közelében elhelyezett C4-et robbantja.

F-LINK: elől az "utaztató" eszközök közül mind többet élelmes begyűjteni. Az első aktiválásnál a célpont jelöljük meg, ahol aztán később egy gombnyomással ott is teremhetünk. Ahogy megérkezünk a célba, a "fogadó állomás" azonnal visszakéri a hátizsákba. Az eszköz csak a szigeteken belül működik.

PROXI-130 HF: ha bekapcsoljuk, láthatjuk, mennyire közelít a legközelebbi ellenfél.

O2K-MINI: ezzel a kis palackkal Cutter több ideig tud víz alatt maradni.

MEDIKIT: egyszer használatos elsősegélycsomag

A TALANOK (FÉLE)

A felsoroltakon kívül mindenféle löszereket is találunk. Ami még érdekesebb: a helyben fellelhető anyagokat (fémeket, növényeket, kagylókat) is hasznosíthatjuk. Ezeknek akkor van jelentőségük, ha teljesen elfogyunk valamilyen munícióból. A talanok között ugyanis külön kasztot képviselnek az ezernesterek. Ha egy ilyen ún. "rekreátorhoz" elmegyünk, bármilyen löszert újrakészíthetünk vele – csak megfelelő alapanyagokat kell biztosítanunk!

Fontos, hogy az egészségünket is karban tartsuk, s lehetőleg a vészhelyzetekre tartalékoljuk a gyógyító cecákat. Ennek érdekében nem árt megjegyezni a felkereshető shamazok tartózkodási helyeit,ők ugyanis – airtól nem is szólva, hogy a végigjátszás szempontjából is fontos szerepet töltenek be – még gyógyítani is tudnak.



Az épületes társalgás rendszerint udvarias megszólítással kezdődik: "Mi a házag, tesó?"

Vannak még a kereskedők, akiknek a szerepét már tisztázhuk, és koldusok, akik szintén pénzt kérnek, de ők általában nem adnak érte semmit – legfeljebb történeteket mesélnek.

Végül, de nem utolsá sorban elbeszélgethetünk egyszerű földművesekkel, halászsokkal, és szolgákkal is: főként akkor van rájuk szükségünk, ha keresnünk valakit vagy valamit. Egészen pontosan megmondják, merre induljunk el, illetve ha a keresett személy a közelben van, még rá is mutatnak.

ITT JÖVŐK VAGYUNK?

Az út Men felkutatása során számos részleletet kell megoldanunk: ezért én inkább kalandjátéknak tekintem a játékot. Rögön az elején például négy próbát kell ki-

Egy fényzenet Marioritól ("Segítenie kell, Obi-wan Kenobi...tsk") De hol van R2D2?



lét kaptak. A törzsiórák fia; Jan például elég türelmetlen, farrófűzőt írja. Ha sokadszorra sem sikerül a lapakadás, megadja a dolgot, s nem hajlandó vizsgáztatni. Inkább megígéri, hogy majd azt mondja az apjának, hogy ámentünk. Vagy jópofa a földművesek főnöke is, aki meg olyan süket, hogy egyszerűen csak eszéheségből állk a gonoszok oldalára. Csak meg kell győznünk őt, hogy nincs igaz – bár ehhez meg kell keresnünk egy bizonyos szent követ.

Ahogy a való életben, épjések szíveskedjenek körülnézni, amiket teljesíve különböző jutalmakat kaphatunk. Ezek a jutalmak néha közvetve segítik az előmenetelünket, néha viszont nélkülözhetetlenek.

Az alkotók helyi állatvilágról is gondoskodtak. A ravnabíró számunkra a Tuon-he az igazán érdekes, ami leginkább egy struccra hasonlít. Állomány: Shamzaanban lakik egy megszállott állat-

ker: több vadonban egy-egy szőlőfűzőt pótlóként. Ezeken ravnabírók nyargalnak meg-meg, s a legutolsókig halálra győzik őket. Csak az utolsó ravnabíró, aki meggyőzi a ravnabírókat, hogy a ravnabírók a ravnabírók, az az igazán érdekes, ami leginkább egy struccra hasonlít. Állomány: Shamzaanban lakik egy megszállott állat-

ker: több vadonban egy-egy szőlőfűzőt pótlóként. Ezeken ravnabírók nyargalnak meg-meg, s a legutolsókig halálra győzik őket. Csak az utolsó ravnabíró, aki meggyőzi a ravnabírókat, hogy a ravnabírók a ravnabírók, az az igazán érdekes, ami leginkább egy struccra hasonlít. Állomány: Shamzaanban lakik egy megszállott állat-

olyanynkra, hogy a készült talán szándékosan dugták úgy el a felkutatás átállítását, és talán szándékosan indult el a program alapvetően 320*200-kon, előlgy nagy kéddel.

Azaban azt kell mondjam, még sima VGA-ban is nagyon áz a játék, annyira el van találva az atmoszférája. A CD-ről folyamatosan klasszikus zene szól a Meskai Szimfonikusok előadásában: ha épp akció zajlik, ritmesebb tempóban, amúgy a hely hangulatának megfelelően – a szivatagban például keleties színezettel.

Beszélgetünk, kérdészközlünk, s közben néha harcolunk: azt hiszem valamennyi összetevőt pont a megfelelő mértékben adagolták. A harcok nem könnyűek, néha monokülsőre kell fogni a dögöt, néha lapakodni kell, de van ahol csellel kell győzni. Például megfigyelhetjük, hogy a katonák gyűlést szoktak tartani: imo egy ki-



A kigyó nélküli kigyóbűvölő igen kedves figura: ha szerény díjazást ígérünk neki, esetleg hajlandó abba hagyni a borzalmas nyekergést.

Tünd tipp, hova csomósszünk egy köteg dinamitot, s már csak a közelben kell elrejtőznünk egy detonátorral. Nos, dicsérhetném még tovább a gyönyörű vizetöklöcsket és a rengeteg egyéb részletet, de elég annyit mondani, hogy ezek után igencsak kíváncsi vagyok az Appeal főle evolúció következő lépésére!

Outcast

FEJLESZTO: AGEIA

KADÓ: n/a

WEBSITE: www.outcast.com

MEGJELENÉS: megjelent

Konfiguráció

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: PIII300, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Külső hivatkozások

Általános információk a játékról
Játszhatóság
Zavarhatóság
Tartalom

Summa summarum

Gyönyörűen megtervezett, nem éppen rövid kaland: egy születő műfaj igaz gyöngyszeme

végítélet

96%

A Lucas Arts külön oktatási stúdiót hozott létre, és ennek első terméke a Gungan Határ, ami sokkal inkább játék, mint oktatóprogram, de leginkább kisiskolás korú gyerekek számára készült. Szórakoztatva oktatni a lehető legműködőképebb tanítási forma: az egészek a lényege, hogy az alany inkább a játékot érezze és ne tűnjön fel neki, hogy a háttérben kökemény tanítás folyik. A dolog a rossz témaválasztás mellett, a legtöbbször ott szokott elbukni, hogy túl sokat markolnak programozók, túl széles skáláját akarják az ismereteknek egy játékba belezsúfolni. A Gungan Fronti-

A kerettörténet egyszerű: a gunganok kitelepülnek, pontosabban terjeszkedni kívánnak a Naboo egyik holdján, ami ellentétben a Föld kísérőjével, nem egy rideg kőgolyó, hanem egy vízzel, levegővel és termőfölddel gazdagon megáldott planéta. Klímája nagyon közel áll a gunganok kedvelte mocsaras, párás éghajlathoz, őrési tavai pedig ki-mondottan megfelelőek a városaik számára. Az élet azonban szinte teljes egészében hiányzik eme kies égitestről, a gunganok pedig megszokták, hogy szinte mindent a természetből szereznek be, az élemtől az építőanyagok jó részéig, ehhez pedig növények

területen él, hiszen a holdon mocsarat, vizet és szárazföldet egyaránt találunk, és vannak ugyan szinte bárhol elvegetélő, de vannak válogatós kreatúrák is.

A játékban összesen nyolcvan élőlényt ígérnek a készítők. A telepítéskor meg kell találni az optimális egyedszámot, hiszen ha túl kevés azonos fajú lényt telepítünk, akkor hamar kipusztulnak, míg ha túl sokat, akkor nagyon el fognak szaporodni, kipusz-

ban koresgélhetünk, ahol az általa fogyasztott élelem és az őt élelemforrásnak tekintő ragadozók kiemelve láthatók.

A már említett kiváló beállíthatóságnak köszönhetően nem csak az iskolás korosztálynak, de a vértelen, mindamellett igencsak elgondolkodtató stratégiai játékok kedvelőinek is kellemes szórakozás lehet, de azt azért tegyük hozzá, hogy "csak szimla" Star Wars-rajongóknak túl idegen lesz, a fil-

Jar Jar desktop adventures

STAR WARS

EPISODE I

THE GUNGAN FRONTIER

erben azonban sikerült ezeket a csapdákat elkerülni.

Tudtuk, hogy sok gondunk lesz még a Jar Jar Binks-el és fajtársaival, a gunganokkal. A rusztikusan együgyű (vagy inkább: primitív idióta) lény egyértelműen azért került a filmbe, hogy a legkisebb nézők szívébe be-

és állatok szolgáltatták a nyersanyagokat.

A játékos feladata nem más, mint a komplett flóra és fauna megteremtése, amihez a leszállóegységben minden eszköz, palánta, spóra, a különféle állatfajok egyedei, rendelkezésre áll. Első hallásra nem tűnik túl komoly feladatnak, és felmerülhet az a kérdés is, hogy egyáltalán mire oktat ez a játék. A feladat azonban nem olyan aprócska, mint első hallásra tűnik, hiszen önálló gazdálkodásra kell berendezni a holdat, és ez nagyon pontos

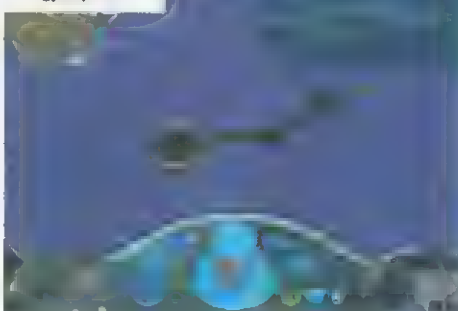
egyensúlyt követel meg a különféle fajok között. Hiszen mint a való életben a Gungan Frontierben is megvan a tápláléklánc, maga számos lépcsőjével. Itt nem szabad olyan primitív lánclát-ra gondolni, mint a bokrot megeszi a növényevő, növényevőt megeszi a ragadozó és a ragadozót levadássza a gungan. A különféle "dögöknek" megvan a saját ízlése: némelyek többféle táplálékot is hajlandók elfalni, némelyek viszont kizárólag egyetlen forrásra támaszkodnak. Ez iszonyatos zavart képes okozni, his-

lítva az élelemforrásukat, és kizsírítva az élőhelyekről más, szintén fontos fajokat. Ebben a cseppel sem egyszerű feladatban, a játék beállításától és a pálya nehézségi szintjétől függően kap segítséget a játékos. A gyerekeket és minden vele játszóit pedig megismerteti a természeti egyensúly törekvésével és így a fejlettebb országokban felnövekvő nemzedék egy részét rávezeti a Föld

Ez nagyon ronda, szóval biztos ragadozó. Ilyet maximum csak egy gungan enne meg, az is csak sültve



Gunganfalva szépen gyarapodik



melett, még az Phantom Menace-től is messze elkanyarodó játék.

Schueren

The Gungan Frontier

FEJLESZTŐ: Lucas Arts
KÁDO: LucasArts/Activision
WEBST: www.lucasarts.com
MÉGJELNÉS: megjelölés

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: -

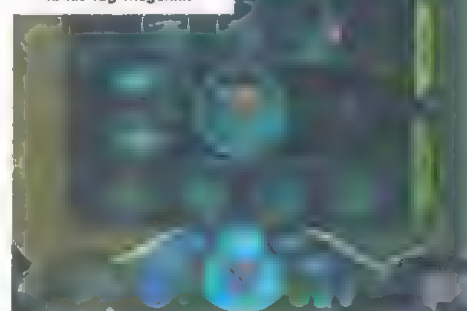
Latványosság
Játszhatóság
Szavaltosság
Zenebona

Sim Safari gungan-módra

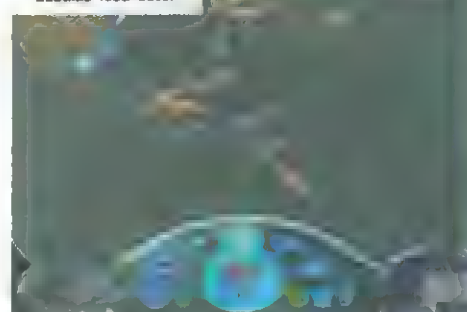
végítélet

82%

Az Élet örök nagy kérdése: ki kit fog megenni?



Hú, mennyi kaadu! Nagy zabálás lesz este!



lopja magát, és egy csomó mindent lehessen eladni a neve segítségével, a gyorsétermi menütlől a pótlón át a zenélő kulcszartóig. A bővíti-áradatban azért megtalálható egy-két hasznos dolog is, és a Lucas Arts, általában minőségi programokat megjelenítő csapatának munkája is ilyen.

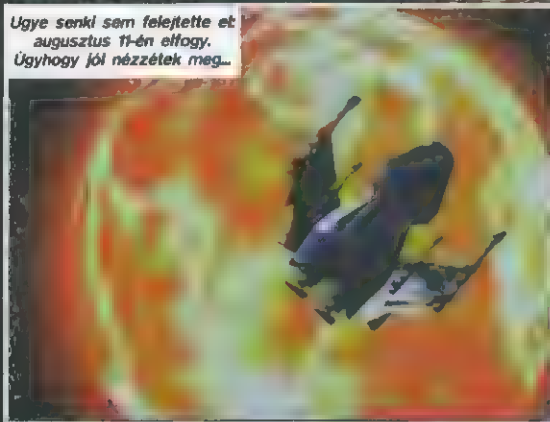
szen szinte minden lényre, vagy valamelyik testrészére szüksége van a gunganoknak, így ha a jó étvágyú kaduk felzabálnak egy fajtát, akkor a kipusztuló struccszerű ízével a kupolaépítés egyik nélkülözhetetlen anyaga hiányzik. Ezenkívül ügyelni kell arra is, hogy melyik faj milyen

egyik nagy problémájára.

Grafikai megvalósítása ugyan nem teszi a csúcsjátékok közé a Gungan Frontier, de a stratégiai programok, - hiszen ez nem más, mint egy biológiai stratégia - között az átlagos kategóriába bőven belefér. A különféle lények, növények rövid leírás látványa viszont teljesen Lucasos, ennyiféle szörnysereg, földi állatokra nyomokban sem emlékeztető érdekesség, csak a Csillagok Háborúja alkotógárdájának fejből pattanhatott ki. Kezelése egyáltalán nem nehéz a néhány parancsikon igen egyértelmű, és a tutorial kissé túl szájjáragósan magyarázza el. A telepítendő lények kiválasztásánál pedig egy nagyon jól áttekinthető fa-szerkezetű listá-

Hogy egy játék neve egyben fogalmat is jelentsen a piacon, azt tényleg nagyon kevesen érdemlik ki. Ilyen név például kalandjátékok terén a Monkey Island, a stratégiai fronton a Command and Conquer, vagy a FPS-ek között a Quake. Utóbbival szoros kapcsolatban van a Descent3, hisz szintén egy saját szemszögből irányítható anyaggal van dolgunk, s lövöldözni is kell benne eleget. A Descent3-ban – akárcsak az elődeiben – nem saját bőrünket visszük vásárra, hanem egy fürge, legyverektől roskadozó urhajóé. Az urhajók természetes élettere helyett bolygók hatalmas komplexumaiban kell manőveroznunk, és a régi receptet követni: végrehajtani valamiféle küldetést, s az útközben felbukkanó ellenséges droidokat likvidálni. Ez már önmagában is elég szórakoztató mulatság, de a játék hosszú távú izgalmait a többjátékos módban keresendők. A játékhöz van pályatervező, így felépítésében nagyban hasonlít az id software remekeire – de mégis eredeti, s így sikerült stílusalkotóvá lennie.

Ugye senki sem felejtette el az augusztus 11-én elfogy. Ugyhoggy jól néztek meg...



Annyit tudni: hogy nanotechnológiai fejlesztések folytak a bázison, s egyszer csak beütött a gikszer: a gépek gyilkos öntudatra ébredtek, enyhén megvadultak, s a kutatók pedig szépen sorra hullottak. Egy orvos-kutató a jelek szerint megmenekült, s jelenlegi tartózkodási helyét a PTMC központi gépéből kéne feltölteni. Első feladatunk ennek a terminálnak a felkutatása, amihez egy magasabb adrenalin szinttel rendelkező egységnek is bősége...

elegetendő lövöldözés árán vezet az út.

A pályák nagy része – akár az előző két részben – főleg folyosókban, csövekben, termekben játszódik, ám feltűnnek kinti pályák is, melyek a bolygófelszínen vannak. Nagyon jól néznek ki ugyan ezek a részek, az már kevesebb, hogy ilyenkor jelentősen lecsökken a játék sebessége – bár sejtésem szerint a 4mb-os videokártyám a fő tudás a lassulásban. Az ellenfelek kivétel nélkül futurisztikus robotok – van belőlük közel 40 féle – s Al-jukel fellünnön sok forrásban dicsérték. Nekem nem tűntek túlzottan

tunk a Napalm ágyúval, melynek hatását szerintem mindenki el tudja képzelni. A Mass Driver használata a lepuskásoknak ajánlott – segítségével rázoomolhatunk a célpontokra, majd tűz. Tényleg sokan vannak a fegyverek, megtalálhatók a célkövetős rakéták, a lomha nagy erejű bombák, az irányítatlan rakéták. Ha már ügyls a sokféleségnél tartunk, illik megemlíteni a háromféle repülhető halótípust, melyek manőverezési képességükben, sebességükben, páncélzatukban térnek el egymástól.

Akik a multiplayeres üzemmódot választanak, azokat nem érheti csalódás a Descent3-at illetően. A készítőök összesen 9 féle modot építettek bele a játékba, melyek nagy része ismerős a Quake modjaiból, de egész más a hangulata egy urha-

élyes pályáin játszhatunk

atív módban.
CTF: A DM után talán a legnépszerűbb mód, cél az ellenfél csapata bázisáról elhozni a zászlót, s eljuttatni a saját bázisunkra. A Fury Collectionben két csapat játszhat egymás ellen, maximálisan 8 játékost ajánlanak. A Bedlam Collectionben max. 4 csapatos CTF-et játszhatunk (ez valami új, eddig csak 3 csapatosról hallottam).

ENTROPY: Eredeti csapatjáték, az akción kívül némi stratégiai érzékre is szükség lesz. A cél az ellenfél termeinek elfoglalása, és saját termek megvédelése. A termek lehetnek laboratóriumok, energia központok vagy javítócentrumok. A szobák száma és típusa szintenként változik, s akkor nyerünk, ha sikerül az ellenséges csapat összes termét elfoglalni. Az elfoglalás módja nem olyan egyszerű, ehhez öt vagy több vírustartályt kell becsémpésznünk az ellenfél termébe, s legalább

Ha egy játék többjátékos módban is játszható, ma már szinte másról sem olvashatunk az ismertetőkből, mint a multiplayer mód előnyeiről, lehetőségeiről, az újításokról stb. A Descent3 esetében nem feledkeztek meg a magányos gépnyzókról sem, s viszonylag kiegyensúlyozottnak kapott benne helyet az egy és többszemélyes játékok. Az egyszemélyes játékokban szépen kidolgozták a történetet, hosszú be- és átvetető filmeket készítettek hozzá, s a 17 pálya jó néhány napos kellemes kikapcsolódást hozhat. A játék kezdő képsorain épp egy nap felé sodródó urhajót szemlélünk. Már éppen füstölni kezd a hajó titán borítása, mikor három vonósugár tapad a forró halálba zuhanó hajótestre. Izgalmas pillanatok, a hajó megmenekül, beemelik egy cirkáló belsejébe, s alélt pilótáját kihámozzák a kaszniból. Sajnos túl meglepő fordulatokkal nem szolgál a forgatókönyv – a kiszabadított pilóta jeles személylünk, s néhány napos pihenő után egy ellenállhatatlan ray-trace lady keresére-utasítására ismét gépbe pattanunk, hogy kiderítsük mi folyt az PTMC kutatólaborjában.

Egy kis izellő a fényhatásokból



képzettnek, olykor akkor sem láttak meg, mikor a célkeresztmet rájuk irányítottam. Tényleg üdítően változatos a repertoár, a fürge mini-droidok, a lomha rombolók, földi robotlombok, a rovarszerű gépek nem fognak unatkozni hagyni. Fegyverek terén hasonlóan gazdag választékkal találkozunk – 10 elsődleges és 10 másodlagos fegyvert aggregálunk a játék folyamán hajóinkra. Elsődleges fegyverek közül villámgyors tűzsebességet biztosít a Vauss ágyú, amely egy gyorstűzelő gépfegyver. Akár egy-egy folyosórészt is megtisztítha-

jós CTF-nek, azt elhihetitek. A kapcsolat neten, kábelén, LAN-on, modemen – gyakorlatilag minden létező módon létrehozható. A játékban a következő modokat találjuk:

ANARCHY: Mással ezt Deatmatchnek hívják, de a lényeg ugyanaz: kiirtani mindenkit, minél több fraget összeszedni. Nem hiszem különösebben ecsetelni kéne a stílust, lévén aki hálóban játszik, az általában ezt próbálja ki először.

CO-OP: A Quakereknek ez sem ismeretlen, a kooperatív módban társunkkal szárnyelve szedjük le az ellent. Mellesleg a játék egyszem-

három másodpercig ott kell lenniük. A vírust a laboratóriumban készítik, az energiaközpontokban hajónkat tölthetjük fel, a javítócentrumban pedig kijavíthatjuk. Persze minden a vírustartályok körül forog: akkor vehetünk fel két újabb tartályt, ha egy ellenfelet leszedünk, s ha minket szednek le, akkor kezdetjük előről a fraget gyűjtését. A vírustartályok egyébként megsemmisíthetőek, egyszerűen csak nekik kell menni. A tartályok folyamatosan készülnek a laborban, s egyszerre négy tartály lehet egy laboratóriumban, az egész pályán pedig

A rend marcona őrei itt nem integetnek a zseblámpával – rögtön a lényegre térek



ÚRQUAKE A KÖBÖN DESCENT 3

16 csapatonként. A pontozás személyenként és csapatonként egyaránt történik, egy elfoglalásért öt pontot kap a játékos és hármat a csapata. Érdekes módról van szó, eredetileg mindenképp eredeti.

HOARD: A Descent 2-ből ismerős egyszerű kis mod itt is feltűnik. A cél a többiek kiirtása, s minden leszedett ellenfél után kapunk egy pombót, mellyel el kell jutni a pontozó területre, ahol tényleges frage válthatjuk be őket. Tulajdonképpen egy mezei DM, kicsit kifacsarva.

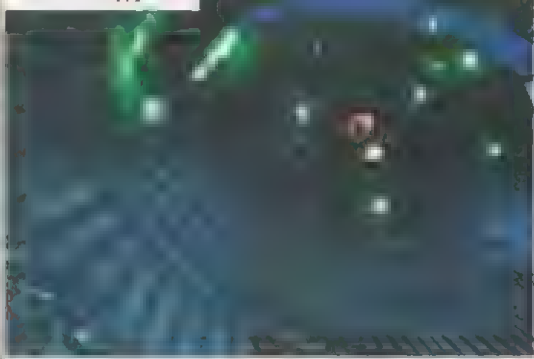
MONSTERBALL: Akik ismerik a Quake2 Kick! módját, és szeretik is, azok jót fognak derülni a monsterballon, ahol két csapat focizik egy irratlan méretű labdával. Lehet lőni az ellentélel, a labdát, de a cél az, hogy valahogy beügyeskedjük a labdát a kapuba.

pakoltak a pályákat fény-, füst- és egyéb effektusokkal. Az angol hatalmas területet "lát be", nem csak a felvétel, hanem a megjelenésénél jeleskedik, hanem a hatal-

Rácsit meglepődtem amikor a játék indítása után a mozikból ismerős helikopter kerepelt végig a felhőkárcókkal szegélyezett sugárút felett, s végül elhúzott egy móz-

Közvetlen teret a már megszokott rugalmasságot nyújtja a program, minden testre szabható, irányíthatunk egérrel, billentyűzettel, de valamint azt sűgja, hogy a botkormány

Lehet, hogy most csöbe húztak, de a végén nyilván vár a happy end



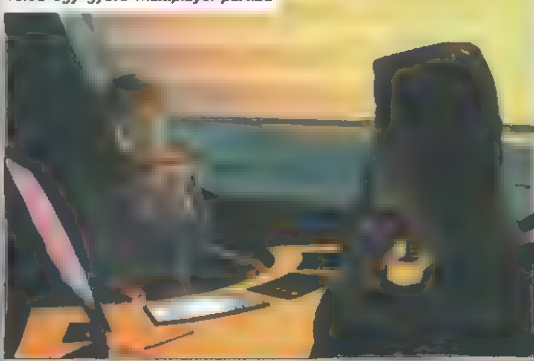
Azért nem csak a szokásos csövekben bókászunk ide-oda



Biztató jövőkép: havazik a Marson



Most ugyan nem nőszük, de esetleg hajlandó vagyok beszélni veled egy gyors multiplayer-partiba



ROBO-ANARCHY: DM egy robotoktól hemzsegő pályán – hmm, érdekes környezet egy mindenki-mindenki elleni játszmahoz.

TEAM-ANARCHY: Ismét egy mindenki-mindenki ellen mód, de most két csapat játszik egymás ellen.

HYPER-ANARCHY: A változatosság kedvéért még egy DM alapokon nyugvó játék, kiegészítve néhány poweruppal.

mas kinti tereket is tökéletesen rajzolja meg, persze némi sebes-ségcsökkenés árán. A játék a 512*384-es felbontástól egészen az 1600*1200-ig skálázható, a textúrák minősége, a különféle effektek egyenként állíthatók, így gépünk képességehez idomíthatjuk a játékot. A program támogatja a OpenGL-t (bár sok videokártyánál csinál furcsaságokat), a Direct3D-t és a 3dfx Glide-ját. Grafikai téren nem fog csalódást okozni a Descent3, estleg a ray-trace átvezető képsorok láttán húzzák majd néha-nyan a szájukat. Jó, nem mondom, nem túl nagy durranás a bevezető film, de részemről szívesen megnéztem kétszer is.

felett, melyen kigyulladtak a DOLBY betűi – igen, a játék Dolby Surroundban szól, ami nem egy utolsó hangélményt jelent: ha 4 hangszórót kezelő hangkártyánk van (pl. SB Live vagy MX300), akkor előlrol-hátulról hallhatjuk a többi ürsikló vagy robot hangját. A hangok egyébként környezetfüggők, egy szűk folyosón végigdübörögnek a robbanások, nagy termekben ide-oda csapódik a visszhang. A hanghatások ezek után szinte kötelezően klasszák, a játék alatt szóló zené digitális keverése szintén remek: mindig a helyszínhez és szituációhoz illő zenét kever ki a program a mintákból, olykor nagyon-nagyon eltalálva.

a legkiválóbb hozzá. Akinek ez a szintu testre szabás sem elegendő, az a pályákat is maga szerkesztheti, mert az Internetről letölthető a Descent3 hivatalos pályaszerkesztője. Egy szó, mint száz: egy régi nagyágyú a régi fényében született újjá.

Gáspár

Descent

FEJLESZTŐ: 3D Realms

Kiadó: 3D Realms

WebSite: www.descent3.com

Publikálás: május 4.

Kétszoros

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: PIII-300, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D, 3dfx, OpenGL

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Kétszoros



Summa summarum

A teljes Quake1 megjelenéséig nagyszerűen kitölti majd az időt

végítélet

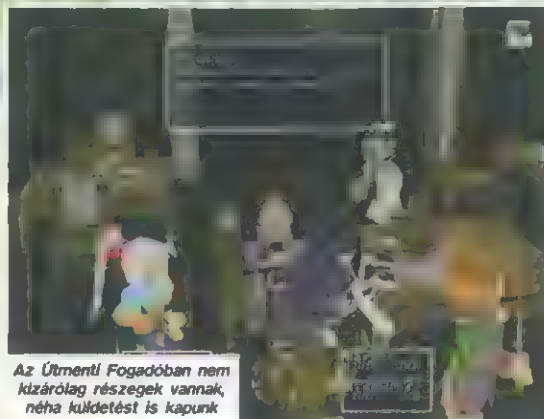
85%

Talán nem tűz az állítani, hogy kisebbajta csolának számított, amikor a Final Fantasy VII megjelent PC-n is. Amultbámult a világ, hiszen akció RPG-t PC-n addig még nem láttunk. Ami meglehetősen nagy csoda akkor, amikor a profi áhítozó fejlesztők és a kiadók állandóan új utakat, piac részeket keresnek. Pedig ez a játékkategória abszolút nem új (aztán például az FF VII sorszáma is mutatja): játékkorolokon a verekedős- és versenyjátékokon kívül az egyik legnépszerűbb stílusnak számít, és talán csak a Martin a megmondhatója, hogy hány hasonló játék jelent már meg mondjuk PlayStationre. Az FF VII megjelenése (és elképesztő sikere) után az ember azt hitte volna, hogy végre megtört a jég, és PC-n is szépen megindul az akció RPG-k hosszas áradata – de ha ezt hitte, akkor tévedett. Az egy kiváló Silveren kívül nem volt egyetlen hasonló próbálkozás sem (bár az is inkább csak bizonyos vonásaiban emlékeztetett a konzolos klasszikusokra), ami egész egyszerűen érthetően, hiszen ebben a kategóriában aztán együtt van minden, ami csak sikeressé lehet egy játékot: fantasy-alapok, hagyományos RPG-stílus folyamatosan fejlődő karakterekkel és küldetéshegyekkel, állandó akció, elképesztően hosszú játékidő, és mellesleg – mivel rendszerint a 3D pályákat öröklötték – a 3D-gyorsítók rániakusai is kedvükre kiélhetnék ferde hajlamukat. Ha a jég nem is tört meg, de azért repedezni látszik, mert most itt jön a Blaze & Blade, ami szintén egy klasszikus akció RPG.

roppant érdekesek, de a felkutatásra induló kalandorokat még ennél is jobban érdekli, hogy a legendák szerint hihetetlen kincsek is rejtőznek e romok mélyén.

A KARAKTEREK

Az első lépés a játékban csapat összeállítása, amely négy főből fog állni. (Mellesleg négyből kevesebb figuralával is el lehet nagy nehezen indítani a játékot, de ez



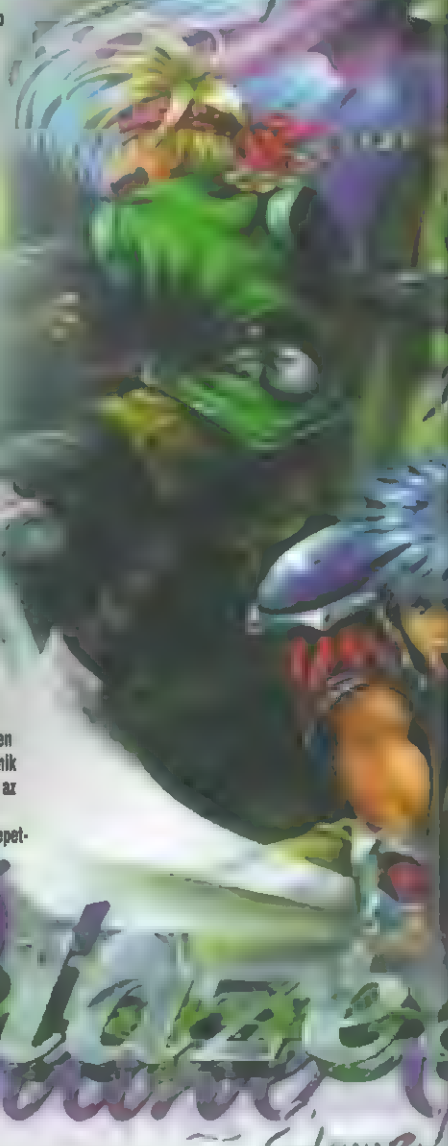
Az Útmenti Fogadóban nem kizárólag részeket vannak, néha küldetést is kapunk

Minden egyes karakternek nyolc alapvető tulajdonsága van, amely egy-egy vonását juttatja: erő (támadás), intelligencia (varázslat alkalmazása), akarat (varázslat elleni védelem), ügyesség (védekezés), alkat (gyógyulás sebessége és egészség), mágikus erő (MP visszanyerés sebessége) és szerezése (lokkítottítás képessége...). Ez a nyolc tulajdonság határozza meg a két legfontosabb jellemzőjét a HP-t és az MP-t (manát). A karakter kiválasztása után a nyolc tulajdonsága között eloszthatunk még egy pár pontot, amelyek száma egy elég meglepő dolog függvénye: egyrészt van 15-20 alaphoz, de egy szerecseljékon töb-

blik. Így harc közben nem árt a "vonatot" úgy irányítani, hogy mindenki hozzáférjen a leendő áldozathoz. A vezért bármikor cserélhetjük, ami egyrészt ugyebár ideális módszer egy-egy karakter feltápolására (vele szedjük fel az EP kristályokat, és ő veri a gyengébb ellenfeleket), másrészt pedig akkor szükséges, ha valamelyik karakterünk speciális skilijére van szükség (például egy törp nekilát egy szikla szétverésének vagy egy csavargó egy zárának). A vezér egyéb ügyekben is fontos figura lesz. Néha a játék átmozgató platformjátéka: például szigeteken kell ugrálni vagy egy víz-esésnél az úszó rönkökön átszaladni. Ha egy figuránk ilyenkor a vízbe (vagy a mélybe) pottyan, akkor 1-2 HP veszteség után MIN-

Zseb-Final Fantasy

bet is kaphatunk. A gép három kártyát sorol, és ahány pont van a kártyákon, annyi bónusz kapunk még. A plusz az osztálytól függ, mindenesetre érdemes többször is



Tájkép csata után



A zuhatagnál igencsak jól jönne egy Jesus nevű karakter vizen járó skilije



A játék az év elején jelent meg PlayStationre és a PC-verzió is ennek az egy-az-egyben történt konverziója. A történet Foresia mágikus földjén játszódik, amelynek népével elég rendszeres kitérő 12 Bölcse: mágikus hatalmukkal rettenetes szörnyeket és démonokat idéztek meg rabszolgáiknak. Mint az a "bölcsekkel" már rendszeren lenni szokott, addig idéztették őket, míg azok szépen a fejükre nőttek, magukhoz ragadták mágikus erejüket és elárasztották mindent. Az ország szinte teljesen kihalt, és már csak néhány ősi rom tudna mesélni a régi dicsőségéről. Az ilyen történetek nyilván

sook ellen védett (levegő) tündér különleges varázslatot tanulhat, a csavargó kinyithat egyszerűbb zárat.

Az erdész pincéjében egy csomó ládára fogad. Meg egy save-pont



egyrészt kitöltés önmagunkkal, másrészt ilyenkor néha NPC-k is fognak jelentkezni a partiiba). Összesen nyolc klasszikus karakterosztályból választhatunk (harcos, vadász, csavargó, törp, pap, elf, varázsló és tündér), az osztályon belül pedig mindkettőt nem képviselőt magát, így tehát a feministákat sem kell, hogy megússe a guta. Nyilván az osztályok már mindenki előtt tökéletesen ismertek, aki valaha is látott már egy valamirevaló fantasy-játékot, így gondolom nem kell ilyen bohóságokat feszegetnünk, hogy a harcra a közelharc mestere, viszont mágia dolgában nem ő lesz a legnagyobb művész. (Megjegyzés: az elfek ebben a játékban otthon hagyták az íjukat, tehát nem a szokásos tábori tüzérőség szerepét fogják játszani. Közelharcban rövid karddal vagy rapírral jeleskednek, illetve tudnak mágglát is alkalmazni.) Az viszont fontos, hogy egyes osztályoknak van egy-(két) különleges képessége: a harcra például védekezhet a pajzsral, a földi támadá-

sozottatni a géppel. Ja, van még egy tulajdonság, amit be lehet állítani: a beszédmód, ami a gyermektől a meggyűzőig terjedhet – szerintem ez csak dekoráció. Hogy ki milyen partit indít, az nyilván egyéni ízlés dolga, de nyilván nem árt a partiiba egy közelharcban járatos figura és egy mágia alkalmazó. Én részemről egy harcra-törp-elf-varázsló brigáddal vágtam nekik a dolognak, de mint később kiderült az elf nem volt valami nagy húzás (mivel egy csomó zár volt, talán egy csavargóval jobban jártam volna), de azért őt is elég dögösr sikerült fejlesztenem.

Az RPG-k jó szokása szerint a karakterek a játék folyamán természetesen fejlődni fognak. Egy-egy szintugráshoz szokás szerint tapasztalati pontokat kell gyűjtögetni, minél magasabb szint következik annál többet (a karakterlapra átválva mindig láthatjuk, hogy még mennyit). Tapasztalatot két módszerrel lehet gyűjtani: egy-egy EP-t jelent minden egyes sikeres találat, amit a karakter az ellenfélnek bevisz, továbbá minden egyes ellenfél halála után pár másodpercig megjelenik egy lilá színű kristály, ami további egy pontot jelent az azt felvevő karakternek (a kékek pénz jelentenek). Szintugrásnál lényegesen protechnikai bemutatás közepet-



te nőni fognak a tulajdonságai, továbbá az MP és HP a szintek megfelelő maximumra ugrik. Mivel a főlellességek igen húzócsa lesznek, nem árt buzgón edzeni őket, ugyanis a kisebb szörnyek csapatai mindig újra termelődnek, ha valahol hosszabban állodgálunk. Nyugisabb helyeken állodgálni egyébként egészséges ötlet: ilyenkor a sérült karakterek HP-je lassan visszatöltődik a maximumig (az MP menet közben is).

Az RPG-kben általában ugyebár fontos, hogy a parti milyen formációban áll fel. Na, ez itt elég érdekes lesz, ugyanis a formáció itt "hullámvadás", ugyanis sorban, egymás mögött kigyúznak a fickóink (derékszögű hidaknál a vége néha bele is esik a vízbe), szóval aki régebben sokat játszott a Centipede-dal, az itt is jól járja ez irányú tapasztalatainak. A vezért mi irányítjuk, a többiek automatikusan ténykednek: felveszik a pénzt vagy a lilá kristályokat, de ládát már nem nyitnak ki; továbbá rávernek egy ellenfélre, de csak akkor, ha el-

DIG ott jelenik meg újra, ahol a vezér van, ergo: ha egy ilyen ügyességi részen a vezér átjut, akkor a többiek is átjutottak. Az ugrás egyébként logikusan nagyobb lesz, ha a karakter "nekifut", ráadásul a különböző osztályok különböző távolságokat képesek ugrani (a skilijeikből ez nem derül ki, de így van). Ha a vezér egy helyben állva ugrik egyet, akkor a többi karakter a közvetlen közelébe fut – erre olyan alkalmaimkor lesz szükség, ha kis területre kell gyűlni (például az első küldetésben van egy felvonó, amelyet csak így lehet üzembe helyezni).

Ha egy karakternek elfogy a HP-je, akkor nyilván meghal. A játéknak azonban csak akkor van vége, ha ugyanabban a szektorban az összes játékos meghal. Ha csak egyetlenegy karakterrel is kiérünk egy titkosi helyre (mármint oda, ahol egykoron a PlayStation töltött), akkor a többi halott 1-es HP-vel feltámad mögötte. Figyelembe véve az elég durva főlellességeket, az mondjuk

igen kelemesnek mondható ötlet – az egy más kérdés, hogy az ilyen húzósabb csatáknál egy ajtó rendszerint működik. Elvileg az ajtó mindig kinyit, de az ajtó ötlet lenne, ha kimentenénk az állást. A játékban nem lehet állást menteni (a kézikönyv azt mondja, hogy lehet, de nem lehet). Vannak bizonyos helyek a nagyobb hírlékek előtt, ahol az eredeti PlayStation-verzióban lehetett menteni (fehéren izzó körök a talajon), és visszaállt az MP és HP maximuma. PC-n ugyan nem lehet átváltani a save-képernyőre (log-alábbis nekem nem sikerült), és nem áll vissza az MP/HP sem – ellenben a karakterek szintje az tárolásra kerül. Ha meghalunk, akkor a játék a kezdő helyszínről indul, viszont a karakter-



A fálholtra vert erdésznek sikerült a lehető legokosabb kérdést feltenni



A Goblinmedvével való találkozás kissé megsínylette a parti egészséget

nyázóktól pedig alkalmassint küldetéseket és információkat kaphatunk, illetve nem "kaptunk", hanem kell is kapni, mert amíg nincs küldetés, a parti nem hagyhatja el a kocsnát).

A recepció melletti lépcső felmehetünk az emeletre, ahol a hátsó

fortélyban van néhány lakó, az első ajtó mögött egy tudóst, a másodikban pedig saját szállásunkat találjuk. A tudós arra szolgál, hogy megmondja a tárgyakról, hogy mitől él. Tárgyakat az elfentelek halála után néha megjelenő ládákban kutathatva (kétszer lehet!) találunk a vezérrel. Találhatunk mindenki által használható gyógyitalokat, a vadász által használható különböző típusú gyógyfűveket, illetve felszereléseket (kardok, páncélok, pajzsok, stb.) Az utóbbiakból csak véges számú (összesen nyolc vagy tíz) lehet egy karakternél, többet nem vihet magával. Vannak ezenkívül "fiktív" tárgyak (pl. kulcsok). Ezek a tárgylistában nem is jelennek meg, de a program "tudja", hogy nálunk vannak.

Ha találunk egy tárgyat (mondjuk egy kardot), akkor egy kukkoló sem tudunk róla, mindössze annyit látunk a tárgylistában róla, hogy melyik osztály használhatja. Ha menet közben bármikor visszalépnénk a fogadóba, és beugrunk a tudóshoz, akkor ő az egészt ismeretlen cuccunkról (már legálábbis ami a vele beszélgető vezérnél van) megmondja, hogy micsoda és ezért a listában már részletes infókat látunk a cuccról (támadás, védekezés, elementál, stb.). Mellesleg erre túl nagy szükség nincs, mert a tárgyak akkor is működnek, ha nem azonosítottuk: egy elf például a rövid kardoknál jóval nagyobb ütőerővel

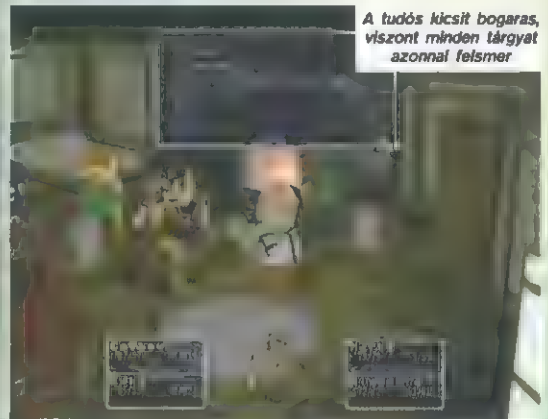
gátunk még az Elkagyaltt bányába, az ősi Toronyba és a Tűzsárhány Hegyre is. Aki kevesellné a négy küldetést az vegye azért figyelembe, hogy a játékkategória klasszikus hagyományainak értelmében ezek csak a fő pályák, amelyeken belüli találunk 0-10, egyenként 40-50 képernyőből álló önálló helyszínt (a neveket mindig írja is a játék, amint beléptünk), azon belüli pedig 5-10 képernyőből álló szektorokat. Az első küldetés például így kezdődik, hogy két-három helyszínen átbeliagva elérünk egy csónakházhoz, ahonnan hajóval lehet eljutni a romokig. A ház zárva, és a kulcs az erdésznél van, aki "északra" lakik. Újabb 3-4 pályányi hírig, liftezőnk, ug-

rálunk a vízesés feletti, és idővel megtaláljuk a házat. A falon levő időbeszámláló szerint ő ilyenkor a tisztáson dolgozik. Elbortorkolunk a tisztásra. Természetesen körbe van kerítve, és a kapu zárva. Vissza az erdészhez, némi ládatologatás után lehozzák a csapóajtó kulcsát, és a pinceben megtaláljuk a tisztás kulcsát, a tisztáson meg a jelentősen gyengébb erdész. Kicsit megverte egy szörny. Elme- gyünk visszaszerzeni a cuccát, ahol is egy kedélyes Medvegoblin (micsoda ökök név!) vár két macsó társaságában. Ajtó bezár mögöttünk, nagy hírig, feltápolított karakterekkel visszajövünk, megszerezük az erdész cuccát. Az erdész közben meghal, de a cuccából előkerül a csónakház kulcsa. Mielőtt vízre szállnánk, még némi verekedés után két kapcsolóval kinyitjuk az öböl zárt kaput, és már ki is hajókozhatunk. Azt hittem a küldetés vége jön, de nem igazán: a tálparton egy roppant morcos elvont vár, amelyik olyan 50-60-asokat zártott a figuráimon, de amikor az egyik figurám mégis előtört a mögöttem levő kapuig, ott azt mondta, hogy nem tudja kinyitni – vissza kell menni a fogadóba további infókért. Szóval beletelik egy-két hét, mire Tűzsárhányt lát a játékos.

TETSZIK, NEM TETSZIK (NEM KAP MÁST...)

A Blaze and Blade szerény véleményem egy nagyszerű játék, ami végérvényesen elrontottak a prezentációval. Maga a játék nagyon jó: viszonylag jól vannak súlyozva a szörnyek (ha valaki nem szeret túlságosan és szűz polgát, akkor le is tudja venni az egyre nehezebbeket), szükség van némi gondolkodásra is (ládatologatás illyesmi), és tük poénok az ugratós akciófilmek is. Mit értek a pocok prezentáció? Kezdiük azzal, hogy manapság egy új játéknak rendszerint saját homepage-e van az Interneten, mindenféle nyálánsággal. A Blaze & Blade-nek nincs ilyen: csak a THQ német site-ján logalkoznak vele. Van róla egy cinkégy és öt teljes sor. Ez persze még nem baj, az viszont már az, hogy ez a konverzió NA- GYON-NAGYON a PlayStation eredeti idezi. Kezdiük a kézikönyvvel, amiben nemcsak hogy PlayStation-képek vannak, de PlayStation-irányítás is, amelyben szintelen X és O gombok megnyomására bíznak bennünket. Egy csomó dolog és menü nem működik, ami az eredeti PS-ben megvolt. A save is nagyon nagy ötlet volt, de például nem tudtam átváltani a drágakő-menüre sem, pedig

azoknak a gyűjtögetése a játék egyik lényege. Az meg aztán a legjobb húzás volt, hogy – ha más nem is – a tárgyak (pontosabban a felszerelések) nevét viszont kicserélték a PC-s verzióban. Háhá, gratulálok: így még "hasznosabb" a kézikönyv! Ugyanez vonatkozik a grafikára is, ami ugyan 3Dx-ben 640*480-as, Direct3D-ben meg 1024*768-ig is el lehet menul – na de azért a látvány még nagyon PlayStation marad! Könyörgöm, látták ezek a Silver, vagy akár csak a Final Fantasy VII-et?! Az EGYETLEN dolog, amiből feltűnhetett, hogy nem PlayStation-emulátoron játszottam, az az volt, hogy a Control-menüben le volt írva egy pár PC-s kezelőbillentyű (de



A tudós kicsit bogaras, viszont minden tárgyat azonnal felsmer

a mágia használók varázslatait előhívó "kombók", azért így festettek: XXX.) Szerintem halomra kéne lőni mindenkit, akik ilyen egy-az-egyben átiratokat ki mennek adni, mert ehhez nem kell egy negyedmillió PC – elég egy hamulac gurigás PSX.

CoVhoj



tek megtartják a szintjüket és tárgyaikat. Na persze ez sem egészen tökéletes: egyik meghalásomnál harcos maradt 21-es, a törp 20-as, az elf és a varázsló azonban visszaesett 1-esre. Ha jó. Ebből arra a logikára gyana- kodtam, hogy a mágia alkalmazók felborulnak, bár a tárgyaik megmaradnak. Elmentem, tápolgattam őket egy picit, meglnt meghaltam, de nemcsak a harcos és a törp maradt a szintjénél, hanem az elf is. Logika tehát nincs benne, az viszont nem rossz, hogy több parti karakterelből is összeállíthatunk egy új csapatot.

A KÜLDETÉSEK

A játék mindig egy útmentű fogadóba indul, amely valami titokzatos okból kifolyólag az Útmenti Fogadó nevet viseli. Több szempontból is igencsak frekvenciát hely: a recepció melletti ládából minden karakterünk felvehet 2-2 "gyógyfűt", a kocsma hátsó részében ta-

pirral akkor is, ha nem tudja, hogy annak kottával nagyobb a támadása. A feleslegessé vált tárgyakat a tárgylistában kidobhatjuk a kukába, illetve a szállásunkon levő ládában tárolhatjuk. Mivel küldetés közben nem lehet egy tárgyat átadni egy másik karakternek (ami klasszikus állásfoglalás, arról már nem is beszélve, hogy a harcosnál sosem a Broad Swordot vettem fel, ami az ő normál kardjánál jobb, hanem mindig az őt repírt), mertem remélni, hogy a ládából esetleg más karakter is kivehet tárgyat. A, dehogya: csak az, aki be- rakta. Tárgyat átadni csak egyféle módszerrel lehet: még a játék megkezdése ELŐTT, a főmenüben van egy aukció pont, ahol a karakterek kereskedhetnek)nek egymással, azaz pénzért eladhat(nak)nak egy-egy tárgyat. Azért a feltételes mód, mert odáig eljutottam, hogy ki és mit akar eladni – csak azt nem sikerült kívá- lasztani, hogy kinek kell megvennie.

A játékban az első küldetés a Romok Erdéje, de előtör-

Blaze & Blade

FEJLESZTŐ: T&E Soft C. - Strategy Entertainment Inc.

KIAJÁNDÍTÓ: THQ

WEB SITE: www.thq.de

THQ GÖTTINGEN - Germany

Ketycere

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: -

Summa summarum

Ez egy nagyszerű játék - PlayStationon

végítélet

80%

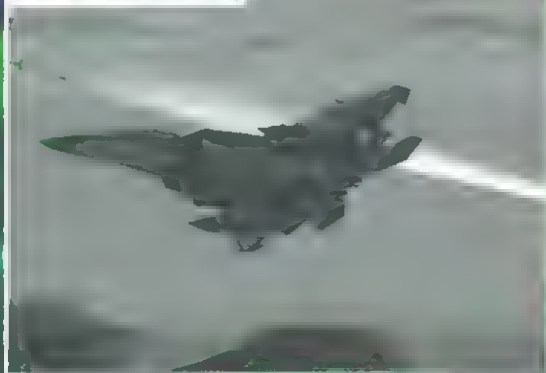
Előző számunkban már rögtönzött benézeteket azzal, hogy a repülőgép szimulátorok szerelmesei hamarosan ismét egy Lockheed F22 nyergébe pattanhatnak a Novalogic új játékában. Immáron harmadszor. A XXI. század légifölény vadászege már elég sok szimulátor főszereplője volt, de az biztos, hogy eladási eredményeket tekintve a Novalogic F22 Lightningjal messze lekörözték őket – ami mondjuk nem csoda, hisz minőségben maximum csak az Ocean F22 ADF-e versenyezhetett az első két résszel. Két év elteltével gyakorlatilag teljesen lecserélődött a játékosok hardverkörnyezete, logikák ismét idejét érezték, hogy a Lockheed alapokon ismét visszatérjenek kedvenc témájukhoz.

A GÉP

A Lockheed F22 Lightning a légifölény vadászegek ötödik generációjának első (és mellesteg egyetlen) tagja, amely megnyerte azt a pályázatot, amit a Pentagon az F-15 Eagle vadászegek felváltására írt ki 1991-ben. Fejlesztésénél egyetlen szó, a "stealthyos" ("légifölény") volt a kritérium (szép angol szólanccal élve: first look-first

shot-first kill), így a legmodernebb számítógépes technológiák mellett a B2 és F-117 "Lopakodók" tapasztalatai alapján lett kifejlesztve. A géptörzs nemcsak radarhullám elnyelő anyagokkal van kitapasztalva, de a kialakításánál is az volt az elsődleges cél, hogy minél kisebb profil nyújtson. Ennek köszönheti szokatlan formáját, valamint azt a sajátosságát, hogy a külső fegyvertelfüggesztési pontok alternatívájaként a géptörzs belsejében is találhatók ilyenek. A fegyverzet variálhatósága miatt a gép egyaránt alkalmas levegőben elfogó vadász és csapásmérő feladatokra, utóbbi szerepben pedig képes támaszként bomba célba juttatására is. Aktív szolgálatba 2006-tól fog állni, és 2013-ig összesen 300-nál is több kerül az USA légierőjéhez. Az

Elröppent egy madárka. Csak talán magának valami fészket!



Ideje lesz felszállni, a többiek már "dolgoznak".



Tengerparti csendélet, némi hang- és hamarosan egyéb robbanással



amelyeket a Pentagon nem óhajt a nagyközönség számára kötni. A maximális valóságshűség azért valami garanciát jelenthet, hogy a fejlesztésben konzultánsként részt vevő Dave Ferguson is, a Lightningat gyártó Lockheed Martin elnökhivatali igazgatója, aki mellesteg maga is több száz órányi a gépet

Az óvatos játékos kedvenc menüpontja, aki már játszott megvadult fejlesztő által készített szimulátorral, hisz ezekkel hozzáigazíthatja gépe teljesítményéhez a játékot. Az biztos, hogy ennyi állítható opciót talán még egyetlen játékban sem láthattunk. Az első tiszteletkör nyilván a gratikának szól. Kicsit meglepő, hogy egy '99-es játék még elkettyeg (elkerreg) síma szoftver-renderrel is, de azért a Lightning III lehetőség szerint valamilyen 3D-kártyával felszerelt masinát igényel. Ebből is ajánlott egy Voodoo2 (vagy 3) chipsetes, mert a látvány fényekkel lesz jobb, mint Direct3D mellett. A felbontás 640*480-

LIGHTNING

A HARMADIK VILLÁM

1024*768 torzított képernyő mélységben, továbbá állítható még a textúrák kirajzolásának távol-sága és egy roppant felhasználóbarát opció: mennyire egye a program a memóriát. A tesztgépünk használt 375 MHz-en ketyegő Celeron, 16 MB Voodoo2-vel és 64 MB RAM-mal rendelkező gépen mindent csutkára állítva egyébként egész tükörfutást produkált a játék. A gép tökéletesen simán reagált minden kormánymozdulatra, de azt azért tegyük hozzá, hogy egy viharos éjszakán azért az esőcseppek néha elgondolkoztak rajta, hogy most essenek-e vagy sem. Állítható ezenkívül még egy rakásnyi audio-opció. Különböző kontrollerek (a játék gyakorlatilag minden létező kiegészítőt, profil botkormányt és gamepadet támogat, de van egy külön menüpont egy esetleges ismeretlen kalibrálására is), átdefiniálhatjuk a kezelőbillentyűket (esetlegbe ne jusszon, többször az életben nem ismeritek ki magatokat a kezelésem), kikapcsolhatunk pár repülési hatást (túlzott pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/fekete látást, automatikus futóműbevezést, stb.) és egy külön menüpont szolgál a Voice over Net (ld. később) beállításaira is.

KÜLDETÉSEK ÉS

Új küldetést a Quick Mission menüpontból indíthatunk, amelyek közül az első öt gyakorló opció, amelyben elsajátíthatjuk az alapvető repülési és harci manővereket (közte az atombomba ledobásával), a hatodikban pedig tesztelhetjük a tanultakat. A többi 16 éves küldetés, amelyen a világ különböző részein repülünk különböző bevetésekre Országszagtól Szíriáig, a Fülöp-szigetektől Kenyáig. Nemcsak a helyszínek változatosak (amelyekhez szerezőre nem költöttek politikai háttértörténetet), hanem az időjárási viszonyok (zivatar, napsütés, köd, hó, szélvihar –

van mindegyik, de ami csak egy meteorológus szem-szájnak ingere) és a napszakok is. Igen katonásan érezhetjük magukat, mert az eligazításban nem csak nagy vonalakban ismertetik velünk a küldetést, hanem meghatározzák a végrehajtás módját, az elsődleges és másodlagos célpontokat, a bevetés során várható saját erőik feladatait, a várható ellenséges tevékenységet. Átállíthatjuk a hadműveleti térkép waypointjait, és mellesteg egyéb alfeladatokat is kaphatunk (légi utántöltés, kísérés, kódszavak a nukleáris fegyver használatának engedélyezéséhez, stb.) A küldetés elvégzése után pontszámot kapunk (illetve campaignben promóciós pontokat, amelyet aztán előléptetésre "válthatunk"), amely áll egyrészt az elsődleges és másodlagos feladatok teljesítéséért járó pontból, továbbá különféle bónuszokból (túlélt-e a géppárunk a bevetést, légi győzelmei,

F22 LIGHTNING 3

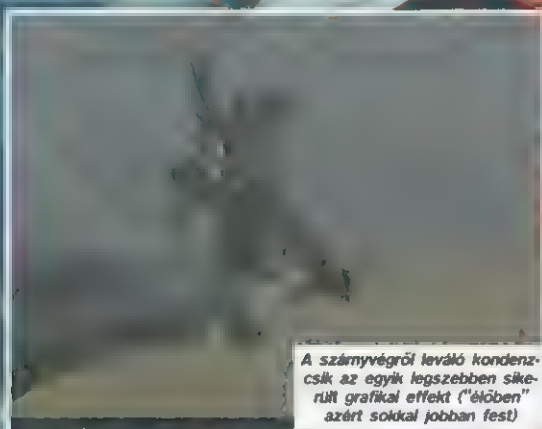
CSAPÁS

hatnak egymás között. Itt a játékosok passwordok segítségével zárt alakulatokat (századokat) is alakíthatnak. Multiplayert több stílusban is lehet játszani. A deathmatch a szokásos mindenki-mindenki elleni mód, amelyben minden játékos saját repertéréről indul (ahol lőszert és üzemanyagot bármikor felvehet), nincsenek földi célpontok és természetesen nincs kísérő géppár sem. A Raw a deathmatch egyik változata, amelyben csak a légi győzelmek előznek, hanem az ellenséges házis lebombázása a cél. A játékban AWACS gépek is vannak, amelyeket meg kell védeni az ellenséges repülőktől, továbbá fedezni kell a bombázóinkat is. A harmadik mód a kooperá-

ciós, amelyben két játékos együtt kell játszaniuk. A gép viszonylag könnyen irányítható, már amennyiben az ember megszokja a HUD-on uralkodó kaotikus állapotokat, és a rejtőnemes mennyiségű kezelőbillentyűt (MINDEKNEK van funkciója). Ez a ugyanaz a világ, foglalkozni minden amatőrr.

A grafikai kivitelezést tekintve le a katonai szimulátorok közül. A játék nagy sebességre gyorsan eszrevetve is tünik, egyszerűen fest a szárnyak végén megjelenő kondenzcsík effektje, de a legjobb az időjárás megvalósítása: iszonyú jól néz ki a felhőben repülő Lightning, vagy például a tomboló viharban a felhőkön átderengő villámcsapás. Külső nézetből ugyan csak három van, és az csak úgy fogható, ha a géppel manőverezünk, viszont a gépnél nem spóroltak a poligonokkal, a kormánylapok tökéletesen működnek, és még a szárnyvégeken villogó "in-

Az időjárás csöppet viharos, de a leszállás azért még nem okoz gondot. Különösen autópilotával



A szárnyvégről leváló kondenzcsík az egyik legszebben sikerült grafikai effekt ("előző" azért sokkal jobban fest)

azt nem tudtam, hogy az előzetesekben már az én házi feladataimat is belekalkulálták a dologba. Campaignből is 3 fajtát ígértek, de nekem valahogy mintha csak egyet sikerült elindítanom.

Az időjárás csöppet viharos, de a leszállás azért még nem okoz gondot. Különösen autópilotával

hatásokra, stb.)

Szó se róla, a küldetések roppant izgalmasak, és nem is lenne semmi hiba velük. Ellenben az előzetesekben 50 darabot ígértek, és akár hogy számolom, az még a gyakorlókkal együtt is csak 22. Esetleg hozzászámolták a campaign különböző stílusú bevetéseit is? Természetesen megtaláltam az önálló programként üzemelő küldetészerkesztőt, amivel mindenki kedvére szóló bevetést készíthet magának, de

Mondani sem kell, hogy a játékban van multiplayer opció is, sőt, talán nem túlzás azt állítani, hogy elsősorban erre tervezték ki az egész történetet (talán nek köszönhető az is, hogy a gépet nagyon könnyű irányítani). Hálózatban maximum 16 játékos nyomonkérhető egyszerre, de a Novaworldben lehetőség van internetes játékra is, ahol már akár 128 pilóta is kaphatja az eget. Utóbbinál a Voice-over-Net lehetőségnek köszönhetően a játékosok mikrofonon keresztül on-line rádióz-

hatnak egymás között. Itt a játékosok passwordok segítségével zárt alakulatokat (századokat) is alakíthatnak. Multiplayert több stílusban is lehet játszani. A deathmatch a szokásos mindenki-mindenki elleni mód, amelyben minden játékos saját repertéréről indul (ahol lőszert és üzemanyagot bármikor felvehet), nincsenek földi célpontok és természetesen nincs kísérő géppár sem. A Raw a deathmatch egyik változata, amelyben csak a légi győzelmek előznek, hanem az ellenséges házis lebombázása a cél. A játékban AWACS gépek is vannak, amelyeket meg kell védeni az ellenséges repülőktől, továbbá fedezni kell a bombázóinkat is. A harmadik mód a kooperá-

Az első megismerés alatt itt a Lightning 3 kapcsán, amikor a játékot megemelték, nem számoltam a képet a 400 oldalas kézikönyv. A kézikönyv most csak 40 oldalas, és az is bőven elegendő a játékhoz. A kézikönyv tudható, hogy szerepet játszik a játékban tökéletesen működnek. A gyakorló küldetések alatt ugyanis szóban és tetteben tökéletesen megtanítanak bennünket a repkedés csínjára. Binja, egyes fegyverek használatára pedig különben. (Atombombázást például) határozottan egészségtelen 100 méteres

vezérlés. A játékot megemelték, nem számoltam a képet a 400 oldalas kézikönyv. A kézikönyv most csak 40 oldalas, és az is bőven elegendő a játékhoz. A kézikönyv tudható, hogy szerepet játszik a játékban tökéletesen működnek. A gyakorló küldetések alatt ugyanis szóban és tetteben tökéletesen megtanítanak bennünket a repkedés csínjára. Binja, egyes fegyverek használatára pedig különben. (Atombombázást például) határozottan egészségtelen 100 méteres

F22 Lightning 3

FILE: F22.L3TO
KAR: Novaworld
WEBSITE: www.novaworld.com
MEGJELENÉS: megjelent

Követelmények

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-III, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külső hivatkozások

A játékot megemelték, nem számoltam a képet a 400 oldalas kézikönyv. A kézikönyv most csak 40 oldalas, és az is bőven elegendő a játékhoz. A kézikönyv tudható, hogy szerepet játszik a játékban tökéletesen működnek. A gyakorló küldetések alatt ugyanis szóban és tetteben tökéletesen megtanítanak bennünket a repkedés csínjára. Binja, egyes fegyverek használatára pedig különben. (Atombombázást például) határozottan egészségtelen 100 méteres

Summa summarum

Szereltem harmadik látásra (az első kettővel a kezelőbillentyűkön tekintünk végig)

végítélet

90%



Nini, egy AWACS jár arra, ahol a madár se jár

Ja, bocs! Azt hittem ez az a város. Tévedni emberi dolog...

Segasztok, rallysok!

Mint hogy nagy rajongója vagyok a Sega játéktérmi versenyeknek, drága főszerkesztőknek nem kellett kétszer mondania, hogy rástartoljak a Sega Rally 2-re. Annál is inkább izgattott a

bozott. Pedig nincs okunk keseregni: mert ha kevesebb is a szín a képernyőn és ha esetleg nincs is kidolgozva minden egyes kavics az útpadkán, viszont PC-s viszonylatban nagyon is megállja a helyét a grafika. Elképesztően gazdagon textúrázott a terep: minden egyes szikla felszíne külön rajzot kapott, magyarul nem csak egy-egy filterezett maszat van rájuk festve. Vagy említhetnénk a palánkokat is, melyeken tökéletesen olvashatók a reklámok. És ami a lényeg: egyetlen olyan hangulati elemet sem hagytak ki, ami a játéktérmi

egy rövid, elkerített városi versenypályát találunk) mindenhol három útvonal van, melyek persze egyre keményebb kihívást jelentenek. Szóval van pálya bőven – főleg ha az első rész négy pályáját vesszük alapul. Erről jut eszembe: a régi Sega-rallysok megfigyelhetik, hogy az egyik sivatagi pálya a feltupírozott mása az első rész afrikai pályájának, ami szerintem roppant jópofa dolog. Amennyiben sokat játszottunk az első résszel, már kívülről tudhatunk minden egyes kanyart.

A választható autók számát tekintve szintén jelentős a fejlődés. A régi "ismerős" Toyota Celica, Lancia Delta és a Stratos mellett négy autó választható már rögtön "alapról": Toyota Corolla, Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer, és Peugeot 306

vinni. Egy 555-ös Imprezát mondjuk nem árt sürgősen beszerezni... A hét kezdő kocsi amúgy majdnem teljesen egyforma képességekkel rendelkezik – közülük én spelel továbbra is a Celicát preferáltam. Elméletileg még a Peugeot-val lenne érdemes próbálkozni, de az valahogy a PC-s verzióban nem a legmegfelelőbbben szupearál. Az elsőkerék-meghajtást elég furcsán érzékelteti a gép: alig csúszik a kocsi, mire a kanyarokban olyan érzésünk támad, mintha nem akarna engedelmeskedni a kormányom.

A játék Arcade üzemmódjában – csakúgy mint a játéktéremben – két opció közül választhatunk: vagy bajnokságon indulunk, vagy külön gyakoroljuk a pályákat. A bajnokságnál a 16 helyről kell felküzdenünk magunkat, s a teljes versenytávot nagy különböző mennyiségű egy-köré alkotja. A

Hop! Vagy egy fotós a sajtót, vagy fennakadtam egy trafipaxon



SEGA 2 RALLY

dolog, mert olyan értesítéseket szereztem be, miszerint a PC-verzió teljesen megegyezik a Dreamcast-változattal. Bár a Dreamcastos Sega Rally 2-t a legtöbb külföldi szaklap alaposan lehúzza (mert hogy nem használja ki az új, 128 bites Sega konzol képességeit), azt azért így is állíthatom, hogy a sokat kritizált képfriességi hibákat (kicsit akadozik a játék) figyelmen kívül hagyva a konzolos változat teljesen játéktérmi minőségű. Ezek után tehát nagyok voltak az elvárásaim.

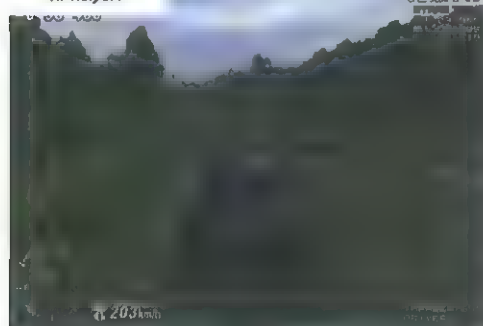
Amit már rögtön az elején leszögezhetünk: a PC-s Sega Rally 2 valóban az utóbbi idők legtükéletesebb számítógépes adaptációja. Ugyanaz az élmény és ugyanaz az élvezet, mint Dreamcaston, és még a grafika is megegyezik... Azaz ez utóbbi talán mégsem. Arra ugyanis ne számítsen senki, hogy ugyanolyan színpompás tájakon autózhatunk, s hogy a PC-nk ugyanannyi textúrát fog varázsolni a képernyőre

gépet naggyá tette. Minthogy a konkurenciaharc az autóversenyek terén eléggé kiélezett, ezek az apró pluszok nagyon is sokat jelentenek. Emlékszem például, hogy a játéktérben mennyire tetszett, amikor a száguldó rallyautó előtt néha túlzottan vakmerő nézők futkostak ki a pályáról. Klassznak találtam továbbá, hogy a felcsapódó portól és sártól koszosodnak az autók. Az is nagyon mutatós volt, ahogy az ablaküvegek megcsillantak a fényben. Elégedetten konstatáltam, hogy a felsorolt effektusok a PC-nk képernyőjén is ugyanúgy feltűnnek.

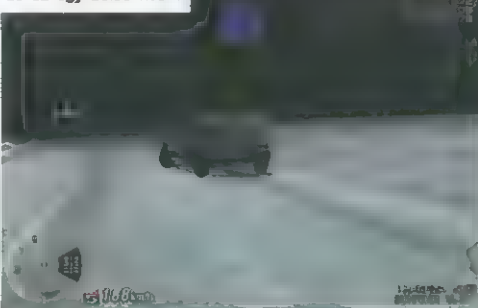


Előre a dicsőséges 11. helyért!

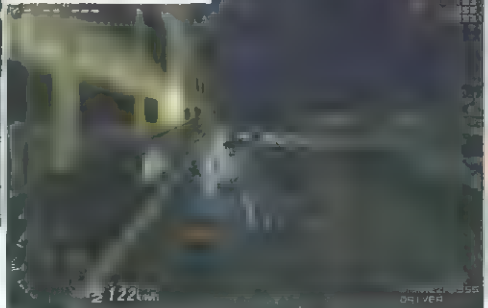
27



A képből ugyan nem derül ki egyértelműen, de ez egy betső nézet



A Dolly Roll brókervényu dalai járnak a fejembem: "Oh, Riviera..."



(még ha a legújabb és legdrágább 3D-kártya birtokában vagyunk is), mint egy Dreamcast. Akinek ilyen elvárásai vannak, az könnyen úgy járhat, mint én. A korai hírek hallatán először naivan én is a csodában reménykedtem, minek következtében a 3Dfx generálta látvány frónkon le is lom-

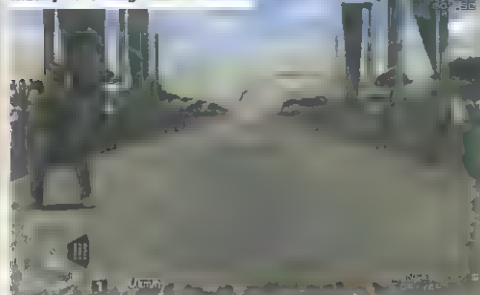
A SZABÁLYOK

Kat különböző típusú terep lett a játékhöz kivételezve: sivatagos, hegyi, havas, tengerparti, saras, illetve szigeti pályákon rallyzhatunk. A Riviera kivételével (ahol

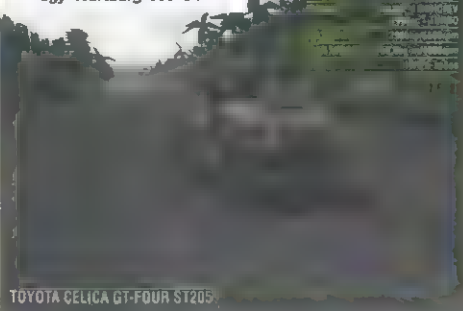
Maxi. Ha bajnokságokat nyerünk, a választék még további típusokkal és márkákkal bővül – ha jól tudom, úgy kb. húsz autót lehet összesen aktiválni. A jobb kocsikra mondjuk szükség is van, mert a játéktérmi üzemmód kapásból olyan nehéz, hogy a kezdő autókkal képtelenség végig-

gyakorlásnál ezzel szemben egy tetszőleges pályán indulhatunk, s ott három körön keresztül, egy ellenfél ellen versenyezhetünk. A riválisaink kívül mindkét üzemmódban az idő is ellenünk dolgozik. Játéktérmi módról lévén szó a menet addig tart, ameddig a képzeletbeli érménkből futja.

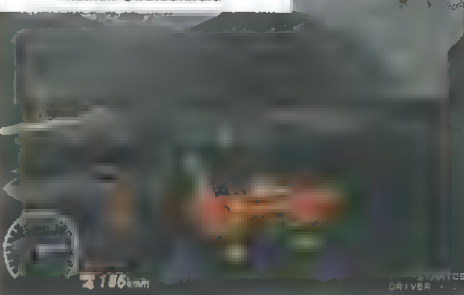
Azon halláskárosultak számára, akik nem ismernek az arab számokat, egy fickó a kezén mutatja a startig hátralevő időt



Rövid típusismertető a főmenüből – ha jól látom, akkor ez egy Wartburg 353 GT



Ha az ott nem egy visszadurrogó kipufogó, hanem egy tartalék rakéta-hajtómű lenne, Lanciátat átkeresztelnék Stratosférára



Pontosabban fogalmazva: ha nem megyünk át időben az ellenőrzési pontokon, az idő lejártával – függetlenül a helyezésünktől – a játék megszakad.

A Dreamcast-, illetve most már a PC-verzió külön üzemmódja a 10 éves bajnokság. Bár itt is van időlimit, mint az Arcade módnál, de az az üzemmód némileg könnyebb – legalábbis az elején. Itt hozhatjuk be a jutalomautókat: egy aranyéremért egy jutalomautó jár. Tulajdonképpen tíz ugyanolyan bajnokságról van szó, mint az

A 10 éves üzemmódon belül mód adatik a kocsi felkészítésére is. Míg az Arcade módban csak a váltó típusát lehet megválasztani, úgy az éves bajnokságoknál azt is megadhatjuk, hogy 4 vagy 5, esetleg 6 sebességes legyen a kocsi. Minél több fokozatot választunk, annál jobban gyorsul a verda. Ezen kívül minden egyes verseny előtt tájékoztatást kapunk a következő futam várható körülményeiről, s ennek megfelelően finombeállításokat is végezhetünk az autón. Megtudhatjuk, hogy milyen

a többiek, s hol lehetne egy megfelelőbb ívet találni. A helyes út megtalálásához pedig rengeteget segít a miftárer, vagy az olyan dolgok, hogy a közönség hangos tapssal nyugtázza, ha tökéletesen vesszük be a hajtókanyarokat. Akárhányszor is megyünk tehát végig egy pályán, mindig találunk egy apró mozzanatot, amivel még lefaraghatunk az időnkől, s ettől lesz olyan izgalmas a játék – főleg ha többedmagunkkal játszunk, s egymás eredményeit próbáljuk megdönteni.

lásd Need for Speed 4. Az NFS 4-ben egyébként a viharos időjárás is sokkal szebb. Itt amikor elsőként villámlott, azt hittem, hogy csak valami képhiba villant be – amúgy pedig valami mennydörgés is igazán kísérhetné a jelenséget. Aprópó dörgés: újabb homályos dolog, hogy miért nem tudták az eredeti, játéktérmi hangokat átkonvertálni. Borzalmasan béna a motorok zúgása. Bármilyen autót is választunk, olyan a hangjuk, mintha villanymotor hajtáná őket. Vajon minek kell ilyen

Késhegyre menő párvialdal a jobbik vs. balkez küzdelemben



Egy bajnokság megnyerése után nemcsak a pezsgőfürdő, hanem egy új autó is a jutalom



az útfelszín (aszfaltozott, kavicsos, poros, sáros, havas, jeges), és hogy mondjuk várható-e eső, mire leszűrhetjük a konzekvenciát, hogy milyen gumit tegyünk fel. A gumicserén kívül állíthatunk a váltón és a felüggesztéseken is – sőt, ha úgy tetszik, női miftárert is kérhetünk a férfihang helyett. Az eltérő beállításokat aztán el is menthetjük, hogy ne kelljen minden alkalommal külön vacakolni.

Bár sokan nem szeretik a játéktérmi versenyjátékok átiratait, nekem mindig is tetszettek a Segás cuccok. Ugyan cseppet sem élhető, hogy a legutolsó helyről kell feltornásznunk magunkat, és hogy csak tudattalan "robotok" ellen versenyzünk, mégis: a győzelem érdekében majdnem olyan technikásan kell vezetnünk, mint az igazi pilótáknak. Ugyanúgy egyetlen kormányozdulaton múlhat egy-egy helyezés, s ugyanúgy minden egyes kanyart a legmegfelelőbb íven kell venni. Ugyanakkor a játék azért mégiscsak egy játék, hiszen mégsem kell profi pilótának lennünk. Nem nehéz megtanulni a pályákat, mert elég rövidek. S mivel rövidek, mindig látjuk, hol rontjuk el: hol húznak el

A többjátékos versengésekhez három üzemmód is a rendelkezésünkre áll. Először is használhatjuk az idő elleni Time Attacket, s a barátunk szellemautóját próbálhatjuk megelőzni. Ha együtt akarunk pályára lépni, akkor arra is van lehetőség. A 2 Player Battle üzemmóddal két játékos egyazon gépen vívhat meg egymással – természetesen osztott képernyővel. Végül van Mutli Player üzemmód is, amivel modenem, vagy hálózaton keresztül lehet versenyezni. A legjobb és legszebb köröket (mindegyik módban) el is lehet menteni, s a visszajátszásokkal később eldicselkedhetünk egymásnak.

AMI NEM KELLETT VOLNA...

A Sega Rally 2 tehát – főként az új játékmódokkal – legalább ugyanolyan élvezet PC-n, mint játéktérben. Ennek ellenére azonban kifogásaim is vannak vele szemben. Egyszerűen nem értem például, hogy a távoli hegyeknek miért a szemünk előtt kell kirajzolódniuk. (Ez főként a belső nézetnél zavaró.) Sosincs túl sok tereptárgy a képernyőn, úgyhogy nem tudom, mi indokolja ezt. Ha netán a fejlesztők lusták voltak az engine-t tökéletesíteni, akkor vajon miért nem kapcsolattak be jóval több ködeffektust. Nagyobb kód már csak azért sem ártott volna, mert a táj túlságosan is kontúros, ami természetellenesnek hat. Az autók árnyékolása is lehetne részletesebb:

ökörsegekkel rontani egy amúgy nagyszórú konverzió színvonalát? Na mindegy. A hibái ellenére azt azért továbbra is állítom, hogy a Sega Rally 2 a legjobb arcade stílusú autóverseny PC-re.

V.Z.

Arade üzemmó. A... előre az... esz... ot... k... centize... olant. Zet... gesben ha... rozza meg a... p... az... ele... teink pozíció... jat is – machogy az... részhez hasonl... an most sem a pilóták intelligenciája növekszik; mesterséges intelligenciáról egyáltalán nem beszélhetünk. Az ellenfelek csak szép nyugisan, az előre beprogramozott útvonalukat tartják. (Néha éppen ezért – amikor lökdösődünk – elég furcsa helyzeteket generál a program.)

Sega Rally 2

FEJLESZTŐ: Sega
KÉRDŐ: Sega
WEBSITE: www.segarally.com
REGULÁCIÓS: megadható

Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: PII 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külső leírás

Látványosság
Játszhatóság
Szórakozás
Zenebona

Statisztika

A Sega-fele játéktérmi átiratok legjobbjai

végítélet

86%

ESITTI

Játék közben csak
simán gépeljük be:

GONZOOPERA

majd a következő
kombinációkat használ-
hatjuk csalásnak
(mindegyik az aktuális
karakterre vonatkozik):

Shift+X: a kurzor po-
zíciójába teleportál
Ctrl+L: sérthetetlen-
ség
Ctrl+I: láthatatlan-
ság
Ctrl+Shift+N: ugrás a
következő szintre
Shift+F2/F3/F4:
felbontás állítása

ESITTI

Játék közben nyom-
juk meg a Backspace-
t majd – a szókö-
zőkre is ügyelve! –
gépeljük be a meg-
jelenő ablakba:

I LIKE TO CHEAT: az
összes fegyver és
tárgy
HEAL IT UP: maximá-
lis egészség
GIVE ME LIFE: tők
ugyanaz, mint az
előbbi család
I RULE THE WORLD:
nehezebb játék
REALLY STINK: köny-
nyebb játék
IAMQUEEN: Amidala
királynővel leszünk.
IAMQUIGON: Qui-
Gonnal leszünk
IAMOBI: Obi-Wan
Kenobival leszünk
IAMPANAKA: Panaka
kapitánnyal leszünk
SLOWMO: lelassul a
játék
BEYOND CINEMA:
"szélesvásznú" já-
ték, alul-felül feke-
te csíkkal
KILL ME NOW: ön-
gyilkosság
DROP A BEAT: im-
bulgó falak
FROM ABOVE: felül-
nézeti játék
NAUGHTY NAUGHTY:
FPS-nézet
PERFECTION: folya-
matosan tüzel vagy
hadonász a lézer-
karddal

RENT-A-HERD

Miután a kissé kínosan végződött utolsó akción-
ból visszatértünk Smashville-be, sétálunk be az iro-
dánkba, ahol Rodrigo szemügyre konstatálja, hogy
amíg az összes többi bérelhető hős dugig van munká-
val a kalóz-ügynek köszönhetően, addig ő lassacskán
éhen hal. Kellemes időtöltés a berendezés tanulmá-
nyozása, kezdve a családi hagyatékban ránkmaradt
tintatartótól (amit nagypapánk bosszú éveken keresz-
tül használt fedezetlen csekket aláírására) egészen
a falon függő tróféáig, amelyeket fizetés helyett
kaptunk. Miután kiszorítottuk magunkat, sétálunk ki
az irodából, majd a terasz sarkában levő lifttel
ugorunk fel a felső szintre (előtte nézzük meg Rodri-
go reklámtábláját: diszkont árakon hozzáférhető hőst
hírdet). Az emeleten lakik Louis, aki jól menő hős és
iszonyú francia akcentusa ellenére is legjobb barát-
tunk, így tehát teljesen felesleges a csengőt hasz-
nálni az ajtajánál. Louis egyéni szarkazmussal a
hangjában érdeklődik, hogy jól kizetett-e legutóbbi
akción, mire Rodrigo lemondóan csak annyit közöl,
hogy kastélylátogatás ingyenyjegyeket kapott a "her-
cegnő" papájától. Louis bezzeg teljesen teli van zsi-
ros munkákkal, lévén a kalózok egyre veszedelme-
sebbek: legutóbb már elfoglalták a sziget másik ol-
dalon fekvő kisvárost, Endavint is. Rodrigo arra kéri,
hogy ha esetleg tudna valami kalózos munkát, ame-
lyet ő már nem tud bevállalni, akkor ugyan szíjjon
már neki. Egy jóbarátja mindig számíthat az ember,
bár az azért egyhő polatianság, amikor ez a jóbarát
megjegyzi, hogy a kalóz-munkákhoz tisztes illetme-
netű és jó híművű hősöket szoktak szerződtetni, a
külvárosi diszkothósok nem igazán keresettek... Lo-
uis szobája is telve van érdekes dolgokkal: az ő kin-
cesládája teljesen teli van (műtrágyával a virágá-
nak), a konyhaszekrényt vizsgálva megtudjuk,
hogy a fűszereket annál magasabban tartják, minél
büdösebbek (a fohagyma van legfelül) – de mivel az
ittani kutatás merőben filozofikus, sétálunk vissza
az irodánkba, hátha közben beesett egy ügyfél.

Természetesen nem esett be, de azért nem kell el-
keseredni: a munkanélküliségnek nyomban vége sza-
kad, amint elhelyezkedünk az írástáblánk mögött.
Nagy déreld-dírral beront egy Ramil nevű roppant
ronda törp, és Rodrigo Hercegnőmentő Szolgálat
után érdeklődik. Rodrigo jelzi, hogy ez nem a kizáró-
lagos tevékenységi kör, bármilyen típusú hősi mun-
kát bevállal, de Ramilt pont ez érdekli: elrabolták
szépséges feleségét. Rodrigo egy pillantással végig-
méri, és mivel el tudja képzelni, hogy egy törpnek
mennyire is lehet szépséges a felesége, sajnálattal
közli, hogy momentán éppen teljesen elfoglalt. Ami-
kor a boldogtalan férj megjegyzi, hogy az asszonykát
az endavini kalózok rabolták el, gyorsan hozzátesszi,
hogy azért csak meg tudja oldani a dolgot valahogy.
Azirányú kérdéseinkre, hogy vajon melyik kedves ko-
rábbi megrendelőnk ajánlott bennünket, megtudjuk,
hogy semelyik: azt hallotta rólunk, hogy olcsók va-
gyunk, másrészt pedig az a 14 bérelhető hős, akinek
előtünk járt, teljesen el volt foglalva a kalózokkal.
Az üzlet tehát megkötött: egy kiszabott 25
aranydukátot (taksát, plusz költségterítést). A zsagori
törp ezt elfogadhatónak tartja, így tehát – gondolva a
számlákra – gyorsan kériünk tőle 10 dukát előleget.
Aztán mellesteg azt is megkérdezzük, hogy hogyan
ismerjük fel a feleségét. A személyleírás kissé hiá-
nyos: a hölgy neve Jamin, és nagyon-nagyon szép –
tökéletes párt alkot Ramillal. Míg a hánatos férj tá-
vozik, Rodrigo elmorfondírozik azon, hogy az Élet tel-
ve megtelepítésekkel: egy nagyon szép törpöt ke-
res... Az asztalra kattintva vegyük magunkhoz a pénz-
zacskót, majd sétálunk ki az irodából. Rodrigo
már rég volt ilyen gazdag, és boldogan dobálgatja a
magasba erszényt. Addig dobálja, amíg az szépen el-
repül, és belepottyan a terasz alatti csatornanyílás-
ba. Hát ez pech. Liffetünk tehát le egy szintet, ahol
találkozhatunk Smashville egyetlen polgárával, aki
nem bérelhető hős – ő ugyanis csatornaőr. Rádással
hivatása magasztalán áll. Műába magyarázzuk neki,
hogy belesett az erszényünk. Egyrészt már hallotta
ezt a mesét, meg egyébként is: addig mi itt nem fo-
gunk lemaradni, amíg ő itt dolgozik. Bátorítalan érde-
klődésünkre, miszerint az meddig tart, gyorsan el is
zavar bennünket.

Liffetünk vissza, és pattanjunk fel a Sárkánysikló-
ra, mert most körbevezünk a városban, ahol a hely-
színek bőséges tárháza várja, hogy felfedezzük őket.
Szám szerint kettő: Sancho kocsmája és Ramana
csillagvizsgálója. Maradjunk az előbbinél.

A kocsmá előtti parkolóban két szakadt figura mo-
lesztál egy kihívó borszerkőt viselő leányzó ("Gye-
rünk, bébi! Első osztályú kinkókamrá van!"). Egy
hős természetesen azonnal a védtelen hölgy segítségé-
re siet. ("Micsodaaa? Maccaljátok a hékes turis-
tákat?") Amint a buligánok felismerik a Rodrigo Her-

cegnőmentő Szolgálat dicső tulajdonosát ("aki teg-
nap lekaszabolt egy sárkányt"), gyorsan elszaladnak.
Jötték helyébe jót vári! – gondolja Rodrigo, és beje-
lenti a hölgynek, hogy egy spontán megmentés mind-
össze 5 aranydukátba kerül. Erre a hölgy közli, hogy
meg tudja védeni magát, és miután lassan előhúzza
Sárkányelhárító Kézi Készülékét, felpattan a távo-
labb parkoló siklójára és elviharzik. A francha! Egy
másik hős, Rodrigo levonja a következtetést: a továb-
biakban esetleges ügyfelekkel nem foglalkozik. Erre
viszont inni kell, tehát hallajunk be az ivóba.

Az emeleti részen már üldögél valaki, aki remek tár-
saságnak ígérkezik. Csak ígérkezik – miután leültünk
az asztalához, nem lesz az. Rodrigo megjegyzi, hogy
nem valami bőségszerű. Az idegen szerint Rodrigo vi-
szont igen. Mivel pénzünk ugyanis, esetleg megpró-
bálhatjuk meginni a sörét. Ez szemléletmódot nem tesz
szik neki, ugyanis előhív egy igen nagyméretű kést.
További csevegési kísérleteinket sem koronázza kü-
lönösebb siker, de amikor az idegen azt mondja,
hogy semmi kedve különféle jöttment hőspótlékokkal
beszélgetni, már Rodrigo agyát is elönti a mérge, és
megragadja az idegen grabancát. Mielőtt a dolog egy
vidám kocsmai verekedésbe torkolna, valaki besza-
lad a kocsmába és elordítja magát: "Kalózok!" Erre
az idegen hirtelen eltűnik (a köpenye viszont ottma-
rad a kezünkben), Rodrigo pedig a kocsmára teljes kö-
zönségével kivonul a parkolóba, megismeri a hori-
zontot vonuló hajókat, amelyek most már repülnek
is. Ez nagyon-nagyon rossz jel... Miután visszamen-
tünk az ivóba, kénytelenek leszünk az alagsorban
felidőülést keresni, ugyanis a sietve távozó idegen
magával vitte a sörét is. Odalent két ismerős vendég
található, akik szokás szerint tők részegek és arról
motyognak valamit, hogy a mogorra idegen egy kalóz
volt, aki azért jött, hogy kikémlelje a várost. Közben
elszunnyókálnak, tehát lépjünk oda öreg barátunkhoz,
Sanchohoz, a csaposhoz, aki vidáman érdeklődik,
hogy meghívhat-e bennünket egy sörre. (A vidámság
oka az, hogy csak viccel.) Sancho üzlete kiválóan
megy, amelynek az oka nyilvánvalóan az új marke-
ting koncepciójában keresendő: ha túl kevesen van-
nak, akkor megtűzza a trombitáját. És az működik? –
kérdi csodálkozva Rodrigo. Két persze! – újságolja
Sancho. – Az összes kubikos és egyéb vegyes népség
azt hiszi, hogy vége a munkaidőnek, és mind beülnek
a kocsmába.

Aha. Akkor ezt kérjük is kölcsön tőle egy percre.
(Néha a program nem igazán akarja ezt a kérdést ad-
ni, szóval lehet, hogy többször kell próbálkoznunk Sa-
nchoval.) A trombitával felszerelkezve röppenünk vi-
sza az irodánk elé, és trombitálunk vele egyet. A mar-
keting-koncepció tényleg sikeres, mert odalent a
csatornaőr azonnal elsiel az ivó felé, mi pedig le-
mehetünk a csatornába.

Ez egy kisebb labirintus. Menjünk ki a jobb oldalon
nyíló járaton, ahol tovább haladva a következő hely-
színre megtaláljuk az erszényünket. Ott mosolyog a
csatorna közepén, amint megpróbáljuk kiláncolni,
szépen elszűk, át egy vasrács alatt. A vasrács elég
súlyos darab, amit közel nem igazán tudunk felhúzni.
Kézzenekví megoldásnak kínálkozik a melléte le-
vő kar, de sajnos első mozdulatunkra a csiga kötele
elszakad, így tehát még mindig a pénzteleenak igen
népes táborát szaporítjuk.

Másszunk vissza a csatornából a siklóhoz, és az ög-
re kattintva reppenünk ki a városból, mert itt az ide-
je, hogy szétnézzünk a sziget egyéb helyszínein.
Smashville-en kívül két helyet választhatunk: az er-
dőt és a kalózok által elfoglalt városkát, Endavint.
Kezdjük mondjuk az utóbbival.

Ima. A falon nem tudunk átmászni (ha meg átroppí-
lunk felette a siklóval, akkor biztos észrevesznek
bennünket), a városkapuban pedig egy marcona kiné-
zetű kalóz strázsál. Rodrigo szerint csak akkor jut-
hatnánk be, ha kalóznak álcázzánk magunkat. Vala-
melyik óvatlapon azt olvasta, hogy mostanában egy
igazán dögös kinézetű kalóz rubatárba manapság az
alábbi holmik tartoznak: köpeny, kalap, fülbetvaló és
"cyber-felszerelés" (múnt később kiderült ez a talá-
nyos megnevezés egy műkőzet takar). Köpenyünk
már van, most már csak a többi szerköt kell össze-
szedgetnünk.

Vissza a siklóhoz, majd irány az erdő, ami szintén
egy kisebbfajta labirintus (ráadásul a későbbiekben
újabb helyszínekkel egyre jobban kiterjed). A fákát
vizsgálva Rodrigót megrökanják az emlékek: őh,
mennyit is játszott itt kicsiny gyermekkorában! Ha
sokat vizsgálgatjuk a fákát, akkor esetleg ropogt
hamisan elfűllni még a *The Lion sleeps tonight* című
kis songot is. Ez legalább olyan borzalmas élmény,
mint a fogszabályozás tiszttárok feldolgozása, amit
mostanában napjában három-négy alkalommal is
meghallgathat a különféle kereskedelmi tv-csatornák



CSITTI!

DELTA FORCE

Kicsit ugyan lemaradtunk vele, de azért talán még hasznát látják az új játékosok egy pár jó kis Delta Force-csalásnak. Bejuttatásukhoz nyomjuk meg a **billentyűt** (a bal felső sarokban, az Esc alatt) a konzol elhívásához, és már pötyöghetünk is:

IWILLSURVIVE: Is-ten-mód
RAINDROPSKEEP-FALLINONMYHEAD: tűzérsegl támogatást hívhatunk vele
TAKEITTOHELIMIT: végtelen lőszer
HITMEWITHYOUR-BESTSHOT: nehezebb játék
CLOSETOYOU: az ellenfelek nem látnak bennünket
LETMEGO: ugrás a következő szintre
SKY: felgyorsul a játék, mert a játék az égről leszedi a textúrákat.

CSITTI!

Ahhoz, hogy a játékokban Adát vagy Christ irányíthassuk, mindössze annyit kell tennünk, hogy Claire-vel és Leonnal is meg kell nyernünk nehéz fokozaton a játékokat. Ez ugyebár kicsit körülményes, de rögtön könnyebb lesz örök lőszerrel, amit ugyanazok a kódok hoznak elő, mint PlayStationön. Menjünk a felszerelés képernyőre, és sorrendben nyomjuk meg a következő billentyűket:

fel
fel
fel
fel
balra
jobbra
balra
jobbra
és végül az alm billentyűt.

san búcsút mond neki, és egyéb dolgai után néz. Az utca végében levő szeméthalomban egy biztosítótűre felülünk. Hogy ez mire jó, az nem egészen világos – esetleg a fölülkébe tűzhetjük, hogy még jobb legyen a kalózelmez. A többi kalózt természetesen a kocsmában találjuk, akik azt akarják, amit a kocsmában mélyén üldögélő kalózk szokat volt akarni. Innen Rodrigo igen taktikátlanul sört kár, amire roppant nagy röhögés és válság. A tükös kalóz ugyanis annál egy kicsit erősebbet szokott inni. Elő is kerül egy csupor, és most már muszáj lesz inni. Rodrigo egészen mást lát, aki egy kisebb csupornyit koktéltól is így egyengől, és csak ál-kalóz lehet. Örségi!

A cellában törünk magunkhoz, természetesen tárgyakunk nélkül. A kőterem akár van egy lakója: egy piros kosztümöt viselő hölgy, akinek a száradatából többek között kiderül, hogy a kalózk azért dugták ide, mert szerették kicsit sokat beszélni. Ez nem igaz. Nem kicsit beszél sokat, hanem nagyon. Mindenhez van valami hozzáfűznievalója, tehát jobb, ha nem a cella berendezését vizsgáljuk, hanem átmenekülünk a túlsó oldalon lévő ablakhoz. Ezen kikukkantva a kalózk kapitányát látjuk, amit egyik beosztottjával vitatkozik. A csövegéből kikerekednek a történetből eddig hiányzó részletek: adva vagyon ugyebár a hat mágius kő, amit egykoron a hat ősi isten használt. Az istenek meghaltak, a kalózk pedig már összedötek ötöt a kövekből és a kapitány most éppen Esragoth, a törpök bevehetetlennek tartott bányavárosa megtámadására készül, ami nyilvánvalóan a hatodik kő felhelye. Hogy egy pár hajó még nem tud repülni és néhány ember még sincs kiképezve az a látomásokkal rendelkező kapitányt vajmi kevéssé zavarná – neki mes világalami tervel vannak.

Miután visszahátrapantunk a cellába, megpróbálunk a hölgyből néhány értelmes szót is kihúzni. Ha sokat nem is, de keveset azért sikerül: az általunk keresett Jamin nevű törpöl példál biztosan tudja, hogy nem törp, hanem ember – lévén róla van szó. Ha Ramiel azért fizet nekünk, hogy kijuttassuk innen, akkor szerinte épp itt az ideje, hogy tegyünk is valamit az ügy érdekében. Azon leszünk.

A cella közepén álló szalmahalomból magunkhoz vehetünk egy kisebb csokorra való, amit Jamin annyival kommentál, hogy igen biza ötlet egy titkos ajtót keresni alatta. Kicsit azért meglepődik, amikor kijutjuk az alatta levő titkos ajtót. Amint felpattannak vele a siklóra, az örök kiszírák, hogy megleptünk, és máris a nyomunkba erednek. Ezveszejő motoros (illetve: siklós) üldözés veszi kezdetét az erdő fái között, amelynek vörhagyszó voltát csak emeli a hát-só ülése sziklató Jamin. Egy különösen ügyes manőver után, az üldözés strázsa felkenődik az egyik fára. Erre a hepcses hölgy vad diadalüvöltéssel hívja fel Rodrigo figyelmét, és amikor hűsünk erre hátrapillant, természetesen ő is nekimegy egy fának.

Már megint itt vagyunk az erdőben. Első teendőnk, hogy megszabaduljunk a bőbeszédű leányzótól, kísérjük tehát Esragoth városába (fel és balra). Miután a strázsa átjutottunk, megpróbálhatjuk Jaminat leadni a bányából előbukkanó törpnek, de ő inkább gyorsan előszólítja Ramielt. (Nyilván már ismeri a hölgyet.) A főr roppant módon örül a megker(g)ült asszonykának, és roppant módon sajnálkozik afelett, hogy most éppen nem tud kifizetni bennünket. (Micsoda véletlen...) Szakshville-t ugyanis időközben elfoglalták a kalózk, és ő is minden vagyonát hátrahagyva menekült ide. A bányá ajtajában állógáló törpöl esetleg megkérdezhettük, hogy most akkor mit csináljunk, amit ő annyival kommentál, hogy Rodrigo a hős, nem pedig ő. A hős természetesen önfeláldozóan a barátai segítségére siet. Azaz csak sietne, mert amint el akarjuk hagyni Esragothot, feltárl a közepén álló kunyhó ajtaja, és a strázsa megilletődött jelent be, hogy Tharain előjött a könyvtárból és beszélni fog az emberrel. Tharain a főtörp, és szintén követjük a könyvtárba, megtudjuk tőle, hogy nekünk ugyan még fogalmunk sincs róla kik is vagyunk, de ő rögtön felismert bennünket. Tovább kerekedik a történet: Tharainnak van egy bonga nagy könyve, amelyet maga Soromann, a Gloomstone-ok tanának alapítója írt, és minden megtalálható benne a mágius kövek természetéről, különös tekintettel a Miertekre és az Azértre. Soromann szerint egy Megophias nevű isten kellett létre a köveket uraló mágját, de soha nem tudta megszerezni őket. Leírta ezen kívül a hegy mélyében rejlő Irányítótérmet, ahol fel lehet szabadítani a kövek energiáját, és mellesleg megüvendölte jöttünk is (tényleg teljes férfú lehetett). Tharain rögtön hozzánk is vágja az egyik nála levő Gloomstone-t, és amikor Rodrigo a használati utasítás után érdeklődik, javasolja, hogy keressük meg a többi ötöt, majd vigyük vissza őket az Irányítótérembe. Ez valahol a hegyben rejtőzik, ahova szerinte a bányából át lehet túrni – most a háború miatt úgysem dolgozik ott senki.

Irány tehát a bányá, amelynek ajtajából időközben eltűnt a törp. Amikor belépünk, hirtelen ismét felbukkan a boldog pár, és Ramiel még egyszer kíséretet mond fáradozásainkért, és megígéri, hogy ha jobban mennek az ügyei, akkor majd egyszer kifizeti a járandóságunkat. Jamin is megköszöni, majd érdeklik az elképedten bémuló Rodrigótól, hogy esetleg beteg-e. Hűsünk ugyanis kicsit megdöbben a lány új nyakláncától, amelyek csodaszép világító kövekből állnak. Jamin elfecsegi, hogy saját kezűleg készítette a láncot azokból a kövekből, amit a kalózkapitánytól lopott, amíg az vallotta. Rodrigo megpróbálja elkérni tőle, de hát egy nő nyilván nem fog lemondani új csacsebecséről sem. Amikor Tharain is előbúj a könyve közl, és ráparancsol, hogy adja oda, a lány sírva kiroh a városból, és elbújik az erdőben.

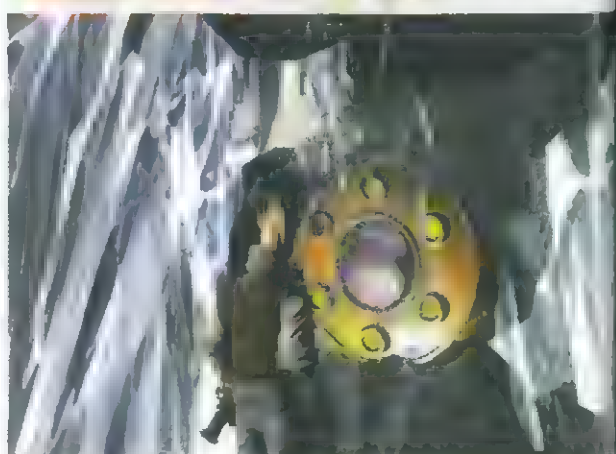
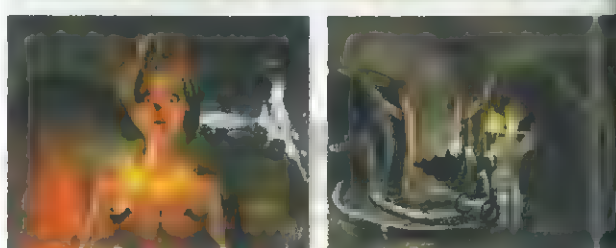
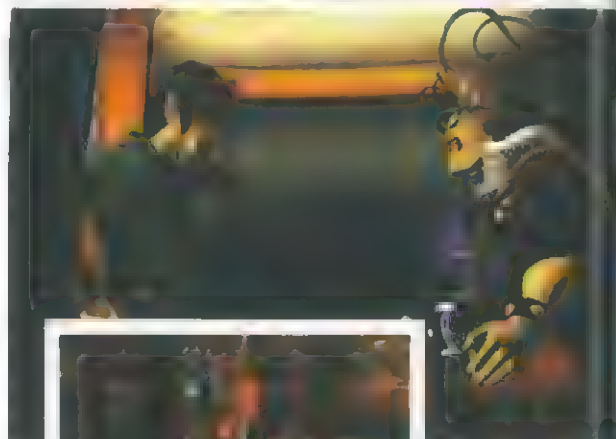
Majd később utánamegyünk, most irány a bányá. Az első helyszínről magunkhoz vesszük a lapátot, majd tovább a keresztetűzőségig, ahol a bányavásártól jobbra találhatók. A váltókar bányá miatt jelenleg üzemben kívül. A bányá természetesen szintén egy kisebb útvesztő lesz, de itt sem nehez kiismerni magunkat. Induljunk el a bal oldali nyílással. A következő helyszínről szemközti nyílása egy zsákutcába vezet, viszont találunk itt egy csákányt. Ezt rögtön üzembe is helyezhetjük a sziklákon, aminek neki volt támasza, és hamarosan egy Gloomstone bukkan elő közülük. (Ez roppant érdekes: hat van belőlük, egy nálunk, öt pedig Jamin nyakában – az akkor micsoda?) Jelenleg épp az izzó állapotában van, tehát csak a lapát segítségével tudjuk felvenni, és Rodrigo is csak reménykedik benne, hogy nem eseti ki a zsebét. Vissza a váltókar, majd onnan a középső nyíláson keresztül rövidesen elérünk abba a tárnákba, ahol egy üzemképtelen fűrógép áll a sínen. Akkumulátornak tökéletesen megfelel az izzó Gloomstone. Miután belapátoltuk, a karral rögtön üzembe is helyezhetjük a karral levő karral. Erre elgumi. Keressük meg, hova mehetett. (A váltótól kétszer jobbra.) Ah, egy látszik, jó helyen vagyunk: Rodrigo szerint itt sokkal több a hűmök, tehát nyilván puhább a sziklafal is. Talán mondani sem kell, hogy miután beindítjuk a fűrőt, Rodrigo meggondolja magát: ha van valahol ebben a bányában egy hogy mélyébe vezető út, az biztos, hogy nem itt lesz. Azért csak járunk még egyet, mert ha kontrollszobát nem is találunk, egyebet igen: a második fűrás után a bal oldali sziklák egyike mögött ugyanis egy doboz gyufát találunk (látni nem lehet, de a pointer jelzi). A megfelelő helyszín a fűrőshöz a váltótól balra, fel, majd jobbra haladva megtalált tárná lesz (látszik is a sziklafal mögött az ajtó). Ehhez ugyebár ide kell teregetni a fűrógépet, amihez előbb a lapátjával segítségével át kell állítanunk a váltót. Ezután menjünk vissza a fűrógéphez, és indítsuk karral lökjük meg, majd sétáljunk utána, és mozdítsuk be. A második fűrás után elég nagy lesz a rés, és bekocoghatunk rajta a titkos Irányítótérembe, ahol egy mágius hívó hat lyukja várja, hogy belepakoljassuk a Gloomstone-okat. Ideje tehát Jaminat megkeresni.

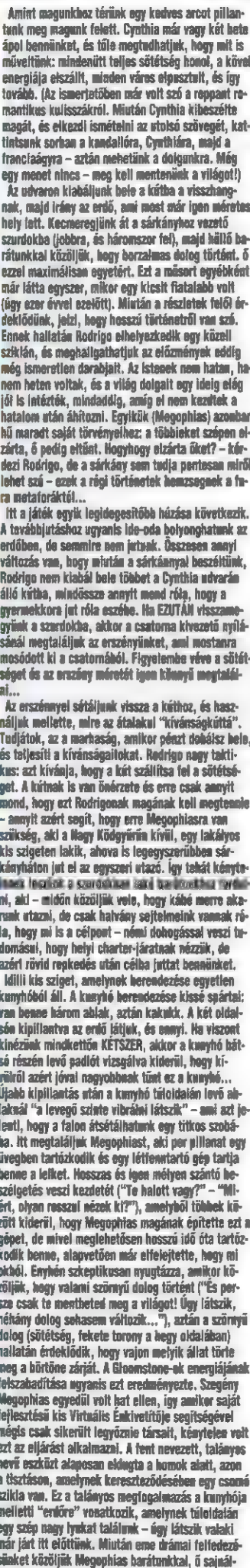
Sétáljunk ki a bányából, majd ki az erdőbe. Itt szokás szerint vizsgálhatjuk a gombokat és az erdőt, az egyik tisztáson (az első erdei helyszíntől jobbra és le) viszont egy kőkrét fát lehet szelni, és itt "szinte érezni lehet, hogy valami mágius dolog van a levegőben". Mellesleg valaki tásszent is a fa tetején. Most hosszú szövegeket intézhetünk a lovakhoz. (Jasmin, szükségem van a kövekre! Todd meg értet, hiszen megmentetted! Akkor Todd meg a népeért! Satöbbi...) Természetesen tükröletesen bába-válóna künyörgünk. Követl effogy Rodrigo turelme, és úgy dönt, hogy felmászik érte maga. Mivel ez nem megy neki, más megoldást kell keresnie. Ez kissé drasztikus lesz: alággyűjtünk a hölgynek. Tegyük le a szalmát a földre, és gyűjtsuk meg a gyufával. Még egy utolsó figyelmeztetés, és már vidáman lebog is a tűz. Ez végre meggyőzi a hölgyet, és már repül is lefelé a nyaklánc. Vissza a kontrolterembe, ahol a nyaklánc szétbontása után szép sorban bepakolhatjuk a köveket a helyükre. ... és amikor az utolsó is a helyére kerül, nem várt esemény történik...

(HUKSZOMEN)

Semmi. (Ez ám a váratlan fordulat, mi?)! Nem mind egy ugyanis, hogy milyen sorrendben pakoljuk be a köveket: az energiájuk felszabadításához ugyanis csak a piros-világoskék-sötétkék-sárga-lila-zöld kombinációval juthatunk el. Ekkor felizzik az aljzat, megszólalnak a fanfárok, és Rodrigo vad indítástot lejt: "Hurrá! Teljesítettem a küldetést! Ezzel bekerülök a történelemkönyvekbe! Én vagyok a legnagyobb!" Épp idejében mentettük meg a világot: a kalózk már éppen Esragothot ostromolták.

Van azonban egy kis probléma. Igaz ugyan, hogy a kalózk repülő hajói egytől-egyig röpítárára törnek, de amíg Rodrigo örül magának, valamit igen kellemetlen dolog történik: a hegy belsejéből hirtelen egy fekete torony emelkedik ki, és a világra szép lassan teljes sötétség borul.





Ámen. Jó nagy multság volt, reménykedjünk a folytatásban.

Aki egy kicsit már
nekiíreküdt, az látja,
hogy egy kissé ne-
héz a dolog. Annyl-
ra, hogy úgy tűnik,
mintha a gép csalna
(honnan vesz akkora
seregeket és mi-
bőit?) Csaljunk akkor
mi is! Csak szimplán
nyomjuk meg a Tab
gombot és már gé-
pelhetjük is az aláb-
lakat:

NWONLYAMODEL:
az összes épületet
hozzáadja a kasté-
lyunkhoz

NWCVAERTINGOUR-
EYES: 35 arkangyal

NWCIGOTBETTER:
eggyel növeli a hő-
s szintjét

NWCCOCONUTS: vég-
telen lépés a hő-
nek

NWCALREADYGOTONE
megmutatja elrejt-
ett tárgyakat

Kedves Keeper! Elérkezett az 576 Dungeon legutolsó szintjére (illetve még találsz később pár reklámot, de az a padlás, már csak azért is, mert reklámmal már tele van a padlás), na tessék, most teljesen elvesztettem a fonalat! Már nem tudom, hogy én akartam-e megkínózni valakit, vagy engem akartak-e megkínózni – mindegy, amíg ezen elmélkedek, kibontok pár levelet, levezetőnek. Az első már önmagában is igen talányos lesz, mely talányt előre meg is fejteném: rettegve szeretett nyomdánk az elmúlt számnál szemléto-mást igen érdekes módszert alkalmazott, lévén a fennmaradó íveket befűzö-gette olyan újságokba, amelyekben már megvolt a szükséges létszám az oldalakból. Nem is tudtam, hogy nyomdai berkekben (bár talán jobb lenne inkább bozótban titulálni ezeket a sötét bugy-rokat) is működik a biztosítók bónusz-manusz rendszere: ha sokáig nem csinálok galibát, akkor betoldanak egy pár plusz lapot – ha meg rossz vagyok, és a gépmester szakállába pöckölöm a csikket, akkor meg nyilván kitépke-dnek. A legjobb az volt, hogy minden ti-zedik újság ilyen volt. Így már érthe-tőbb lesz az alábbi levél:

Hello CoVboy!
Nem is tudom hogyan kezdjem el? Áh megvan: az újság jó. De azt javasolnám, hogy a játékok tesztet v. cikkekhez oda biggyeszthetnétek, hogy ti milyen gépen teszteltétek, és azon hogy futott.

Jó ötlet. A cikkek egyébként néha be-le is szokta fűzni a t. ír. Ilyen felesle-ges tiszteletkörieket elkerülendő, most össze is állítanék egy kis szortimentet, leggyakrabban tesztelő népeink aktuális konfigurációjáról:

Én (számár elől, de hát minden csordá-ban van egy főkolompos is, az emelke-dő sorrendről nem is beszélve): Celeron 300/128MB RAM/Voodoo2 Banshee
Vári Zoli: Celeron300/64MB RAM/Voo-doo3 (mióta benevezett az új videókár-tyájába, minden cikkébe beleírja, hogy kenheti a hajába, aki ilyen drága cuc-cot vesz.)

T.J.: P-II 350/128MB RAM/Riva TNT 128 (Mint látható, T.J. egy bűdös bur-zsu). Mint tiszteletbeli néptribun, úgy is döntöttem, hogy az e havi fizetését én veszem fel, és teljes egészében sa-ját magam segélyezésére fordítom.)

A még szintén írogató urak konfigú-jával nem vagyok pontosan tisztában, de szinte mindegyiknek Celeronja van, va-lamilyen noname Voodoo2-vel. A fenti állapokat gondolom a következő évben nem is nagyon változnak (leszámítva, hogy T.J. most akar venni egy 19"-os monitort, de ettől nem szebb látvány-ban részesül, hanem meglepőbben: amikor ezt bejelentette, akkor úgy dön-töttem, hogy nemcsak az e havi, de az évből még hátralevő többi is.)

A másik, ami nem tetszik az újságon, az hogy a cikk végén az értékelőnél a MEG-JELENÉS: sorba odairogat a MEGJELENT szócskát nekem ettől mindig röhöghetné-kem támad(nem baj legalább jól érzem magam?).

Lehet, hogy hülyén néz ki, de nem biz-tos, hogy az is. A Shopban dolgozók még meg is veregették a vállamat érte. Néha ugyanis nem befejezett játékot tesztelünk, vagy egy olyat, aminek a cég a megjelenését valamilyen taktikai

okból elhúzza. Namármost: a Shopban dolgozók kicsit idegesek voltak ilyen neves alkalmakkor, mert az állandóan csörgő telefonoknak házába magyaráz-zák, hogy még meg sem jelent a játék. Ezért van ott ez a kis sorocska – szerin-tem nem oszt nem szoroz, továbbá, ha rendesen ott is megmutattunk, akkor már baj nem lehet, nemde?!

Ezek aztán eszméletlen nagy hibák voltak mi? Tudom, hogy ezt a sort már írtam de leírom még egyszer: az újságotok jó, fő-le az én 99/6-os számom. Amikor a ke-zembe vettem meglepődtem milyen vas-tag, majd mikor otthon kinyitottam, mit lá-tok?! Ugyanazt az oldalt, amit már az új-ság elején láthattam (a borítót). Rögtön ar-ra gondoltam, tele lesznek borítokkal és hátsó lapokkal, de nem Lapozgatom tovább a magazint, jött a "Leghíresebb ... figurái ... boltjaiban" majd ezt követte a tartalom oldala, a 4. 5. 6. 7. 8. és ismét a "Leghíresebb ... figurái ... boltjaiban". Na mondom, reklámból sosem elég még egy ilyen jó újságnál sem. Innenről már tökéletesen üzemelt az 576 csak ameddig a csevegőhöz értem Olvasgatom olvasgatom "lesz négyolda-las csevegő legközelebb" (hurrá). Lapozok kettőt, ismét Cinkelt lapok, lapozok még kettőt s mit nem ad az isten: újra egy csevegő!

Na mondom nekem már ebben a hónap-ban is négy oldalra sikerült (sajnos ugyanaz volt, mint négy oldallal odébb). Elkezdtem gondolkodni ha most nekem a kétdoldalas csevegő négyoldalas, akkor a köv. havi csevegő négy lesz vagy hat(?) háhá!!! mint már mindenki olyan jól tudja, hat nagyobb mint négy (Ezt akkor rosszul tudja: konszenzusos alapon annyiban maradtunk, hogy NÉGY nagyobb mint HAT!) ezért inkább legyen hat, vagy nyolc? (Na ne, a 8-at most ne keverjük bele a dolgokba. Szegény 6 nem rég szenvedett oly megalázó vere-séget a 4 elleni összecsapásban – kép-zeld el, hogy hogyan bírná morálisan, ha kiderülne, hogy még a 8-nál is ki-sebbs?!) Idővel még elhatárolódik raj-ta, és illegálisba vonul, mint T.J. a Might&Magic-cikkkel.)

Visszalapozgatva a cikkekhez meglepőd-tem mennyit dedikált alá CoVboy bará-tunk. Na hát akkor ezeket gyorsan el is olvasom s milyen jól tettem. Ismét moso-lyoghattam egy-két soron, főleg a FC-ban az elhárító rakétákat elhárító rakétaelhá-rító rakéták tartalmú sorok tetszetek. De azért TJ monitorát is sajnálom (És mé? Ugyis lesz neki hamarost sokkallos!) Neked több cikket kéne írnod, hogy töb-bet szórakozhassunk (Nem azért egy ha-tárnál nem árt megállni. Ha sokat küz-dök Laokoon-csoportként a mondaitai-mat körbefonó birtokos esetekkel, a túlerő előbb-utóbb megfojt.) Na mind-egy. Ez most egy eszméletlen nagy kér-dés lesz. Mit kell tennem hogy ilyen he-lyen dolgozhassak ahol ti, de most komo-lyan mond v. írd le. (Milyen szült kell el-végezni v. kinél kell bényalnom magam? amúgy nem vagyok egy nyálós típus) Esetleg ha lenne hely nálatok (de nem ta-karítani) ér szívesen segíték játékokat tesztelni v. cikkekét írni üres hétfvégimen egy kis jutalom ellenében. További jó ír-kálást és tesztelést kíván: G&D_y

Ezzel a találós kérdéssel nem vagy egyedül, mert minden számban egy ki-sebb falú lakosságával egyező nagysá-

gú tömeg óhajt 576-tesztész lenni. Ha mindegyiküket el óhajtánám látni mun-kával, akkor át kellene alakulnunk Exp-ressz hirdetési újsággá, ahol minden jeles szerző ír két sort és jelígis posta-fiókokon várja, ha valakit ennél eset-leg behatóbban is érdekel egy játék. Ez üzletnek nem rossz, ha a szerző szódi-ját fizet, de pillanatnyilag nem szerepel a jövőképeünkben egy ilyen jellegű, hm, "dízájnváltás". A jelen helyzet azonban az, hogy még az állandó szerzőket sem tudom megfelelő mennyiségű munkával ellátni, minek következtében Vári Zolin (ő írja a legtöbb oldalt) például az a paranoid mánia hatalmaso-dott el, hogy éhen akarom veszejteni. Pedig ez nem igaz. (Las-sú tűzőn ugyan pirítgatnám, de éhen veszejteni – azt azért nem.)

Milyen iskolát kell ehhez a te-vékenységhez elvégezni? Sze-rintem semmilyen, de a nyolc általános azért még bármire jól jöhet az életben, annak esetleg neki lehet futni. Ezentúl nem különösebben nagy varázslat a mi kis munkánk, talán nem sok-ban különbözik attól, amikor a szűrés szemű tanárnénál házi fel-adatba adja, hogy írjátok fogalma-zást azzal a címmel, hogy "Mit lát-tam a Vidámparkban?" (Nini, most látom, hogy mintha a Rollercoaster Tycoonban pontosan ugyanezt csinál-tam volna!) Az alapképzéshez szüksé-ges még különböző kétes hírű helyek gyakori látogatása, ahol csodálatosan csúnya szavakat tanul az ember. Ezirá-nyú ismereteit bőven kamatoztathatja, amint a játékokban bókálásra például egy olyan karakterbe botlik, amely nemhogy egy pár szinttel, de a Vampire States Building teljes magasságával van felette, avagy a szembejövő sávban előz a Midtown Madnessben. Flinnyá-sabb cikkírók ezt a fakultást egyébként akár ki is hagyhatják, mert a későbbi-ekben a főszerkesztőjüktől bőséggel el-lehetnek az ezirányú mesterségbeli tu-dást, mihielyt az Midtown Madnessezni kezd, illetve nem hozzák a megbeszél-t időre a cikküket. Esetleg még szükség lesz egy-két magyar szó ismeretére is, de azt párezer könyv elolvasásával gyorsan elsajátíthatja. Persze ez sem létszükséglet: itt van például T.J. ko-ma, aki szerintem egész életében egyetlen könyvet olvasott (a Nagybuda-pesti Egyéni Előfizetők Telefonkönyvét, azt is a szomszédból kérte kölcsön), és tessék – mégis milyen jól elvan! Szerin-tem már akár felügyelet nélkül rá le-hetne bízni egy BKV Utazási Szabályzat-szintű iparosmunka kivitelezését. Hogy nyalni hol kell azt nem, tudom, de a szomszéd utcában levő cukrászda fagy-ialtospultijában álldogáló lánykát ta-kintve azért lennének ötletem. Nem tu-dom, hogy ezzel sikerült-e kimerítő vá-laszt adni mindegyik kérdésemre, de mivel felfigyeltem arra, hogy most már egy hasáb óta csak a bold betűk bur-jánzanak (ha jól tudom, ez én vagyok), egy kis grafikai effekttel lezárnam ezt a beszélgetést: Associate kopro-cesszorral szerelt olvasóink most Di-rect20-a keresztül meggyőződhetnek arról, hogy sok beszélnek sok az alja.

sok – sok
sok – sok sok sok sok

Hello CoVboy!

Ezen levelemmel, a Csevegő 2 oldal-as növekedését szeretném elérni. (azaz, mindenkit foglalkoztató témákkal kapcsola-tban kérdeznék)

1. CD!!! OK, tudom most ennél a résznél jön az automata "Del" billen(Az automati-kája most momentán elromlott, de mint a mellékelt ábra is mutatja: manuáli-

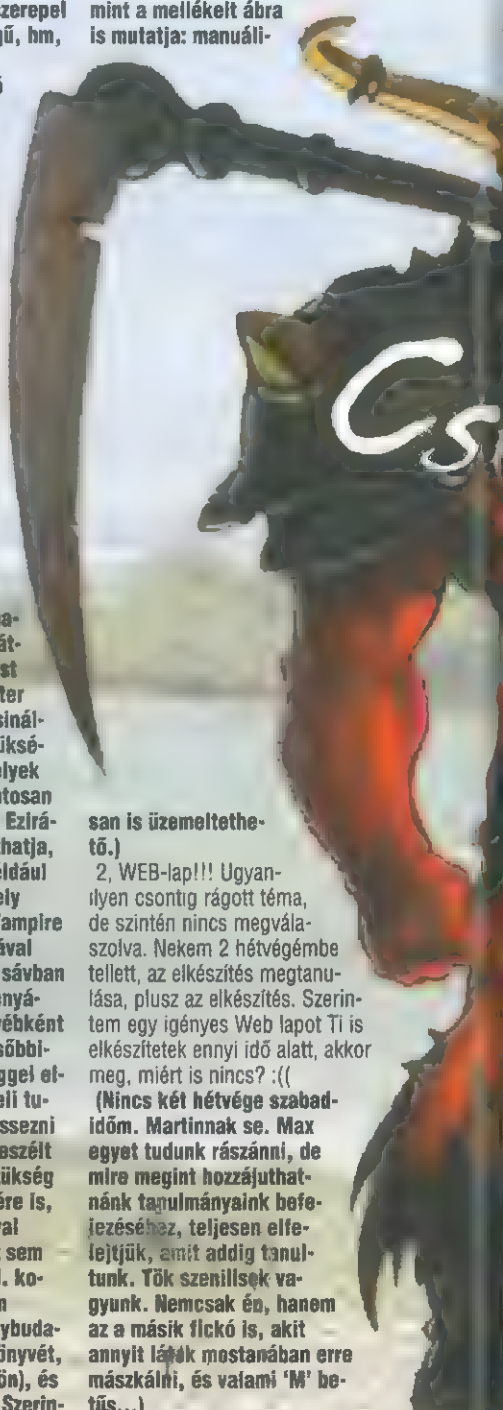
san is üzemeltethe-tő.)

2. WEB-lap!!! Ugyan-ilyen csontig rágott téma, de szintén nincs megvála-szolva. Nekem 2 hétfvégembe tellett, az elkészítés megtanu-lása, plusz az elkészítés. Szerin-tem egy igényes Web lapot Ti is elkészíthetnek ennyi idő alatt, akkor meg, miért is nincs? :(

(Nincs két hétfvége szabad-időm. Martinak se. Max egyet tudunk rászánni, de mire megint hozzájuthat-nánk tanulmányaink befe-jezéséhez, teljesen elfe-lejtjük, amit addig tanul-tunk. Tök szénillsek va-gyunk. Nemcsak én, hanem az a másik fickó is, akit annyit látok mostanában erre mászkálni, és valami 'M' be-tűs...)

3. Be lehetne vezetni játékokat, a lapba. Pl.: keresztrejtvény, vagy egy ga-me-val kapcsolatban, esetleg az újság ré-gi számaiból megtudható dolgokra kér-deznék rá és így a hű olvasóitokat meg-jutalmazhatnátok pár ajándékkal. (posz-ter, előfizetés...stb.)

Be kell, hogy valjiam, kicsit szégyel-lem magam, mert addig szaladgáltam itt föl-le a szövetségkeresztben, míg egy felesleges Cut-művelet után a ma-gammal vitt nevedet valahol elvesztet-tem, és így nem igazán tudom, hogy hogyan szólítsalak. Mivel szégyellem magam, megígérem, hogy nyári szabad-ságom egy részében rejtvényt fogok gyártani. Hogy kockás lesz-e vagy



**Megunt
LEGO-idat,
Star Wars figuráidat (magyar
gyártmányú hamisítványokat és
egybeöntött "gumi" fajtájúakat is),
Star Wars kiegészítőidet
MEGVÁSÁROLJUK,
vagy**

**értékegyeztetéssel
az 576 KByte shop
áruválasztékából bármely játékra
ELCSERÉLJÜK!
Érdeklődni hétköznapi munkaidőben
(8-16 óra között):
349-48-47**



**SZÁMÍTÁS-
TECHNIKAI
SZAKÜZLET,
BEMUTAZÓ-
TEREM,
SZERVIZ**

READY COMPKER KFT.
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)

Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
H-P: 9.30-18.00 Szó: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1-2 év
garanciával, jogtisztaságú ajándék szoftverekkel

Meg egyeztünk a bankkal: ők továbbra sem
árulnak PC-t, mi viszont adunk hitelt:
20% kezdőrészlet befizetésével számítógép
vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén.

**ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK,
ELEMÉK SZÉLES VÁLASZTÉKA**

Abit, Gigabyte, Asus, Acorp, Intel, Soyo alaplapon,
Quantum, Seagate, WD, Maxtor winchesterek,
S3, Asus, Diamond, Trident, ATI VGA kártyák,
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD-rom-ok
SoundBlaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák
Canon, HP, Epson nyomtatók, Mustek scannerek
Adaptec, Initio, Tecram SCSI, Internet szolgáltatások

Interneten: www.ready.hu, ready@alarmix.net
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Mod. ATX, Ipen HA MVP3-B alaplap,
AMD K6-2 350MHz, 64MB/100SDRAM,
1.44MB-FDD, CD-30B CR-R HDD, AT-PAGE
PRO K-C EMS-ACF VGA kártya,
Elsőes 13" monitor 182010/13" sz. gsz /
3any 40x CD-ROM, SB64PCI hangkártya,
133-gompos bill., egér.
129.000,- +25% ÁFA

Alapítós:

**EpoxMVP3-C + AMD K6-2 350
29.900,- Ft-tól**

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



2000. május 1. napjától 1146 T. u. 2b
Helyettesítő: 233-664-391
www.trans-am.hu
Szerviznyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: info@trans-am.hu
Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

16" ECR-SVG 1000 gsz
17" ACOM SVGA 3 év garancia
1.44MB 30x DE CD-ROM
1.7 Gb Seagate winchestere
1.5 Gb Quantum winchestere
1.4 Gb Quantum winchestere
Pentium II ACORP Celeron 333
Pentium II Abit EHO BX / AGP
Pentium II 333A Intel Celeron 333
Pentium II 300A Intel Celeron 300
Maxtor C-200 AGP EMS 333 MB
Sound Blaster 128 PCI oem
Toshiba ECR II Monitor 1600x1200

16" ECR-SVG 1000 gsz 129.000,-
17" ACOM SVGA 3 év garancia 139.000,-
1.44MB 30x DE CD-ROM 1.700,-
1.7 Gb Seagate winchestere 5.600,-
1.5 Gb Quantum winchestere 4.200,-
1.4 Gb Quantum winchestere 3.600,-
Pentium II ACORP Celeron 333 1.200,-
Pentium II Abit EHO BX / AGP 1.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron 333 1.200,-
Pentium II 300A Intel Celeron 300 1.200,-
Maxtor C-200 AGP EMS 333 MB 3.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem 1.600,-
Toshiba ECR II Monitor 1600x1200 11.600,-

Trans-Am Devil II Celeron

Pentium II DX, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb HDD, 1.44 FDD, 3.44 MB AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav

99.600,-

Használt Pentium számítógépek klárusításai!

Canon BJ 10 SX

12.000,-

ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakijáról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

MENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Árunk ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk,

nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cse-

rélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesle-

ges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

EGYÉB KÍNÁL

Gameboy pocket(ezüst színű)megkímélt állapotban 2 játékkal (ASTERIX és OBELIX,HUPIKÉK TÖRPIKÉK)eladó.Ára:12 eFt Tel.: 06-20-955-9560

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágot hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	OPCIÓK	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KERES		INVERZ	(+50% FELÁR)
				KÍNÁL		KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 KByte

negyed évre 1000,-
fél évre 1950,-
egy évre 3800,-

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100.-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100.-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti (+on: postaköltség) megrendelhetőek 24-féle csomagválasztással

98/1	318.-	98/11	398.-
98/2	318.-	98/12	398.-
98/3	318.-	99/1	398.-
98/4	318.-	99/2	398.-
98/5	318.-	99/3	398.-
98/6	318.-	99/4	398.-
98/7-8	576.-	99/5	398.-
98/9	398.-	99/6	398.-
98/10	358.-		

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Figure 1. The study area, showing the location of the study area in the north of Iran.

3 ÉV GARANCIÁVAL!

16999,-

X-TERMINATOR

GAMEPAD PRO

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHAT SZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

